STJÄRNORNAS KRIG ÄVENTYR

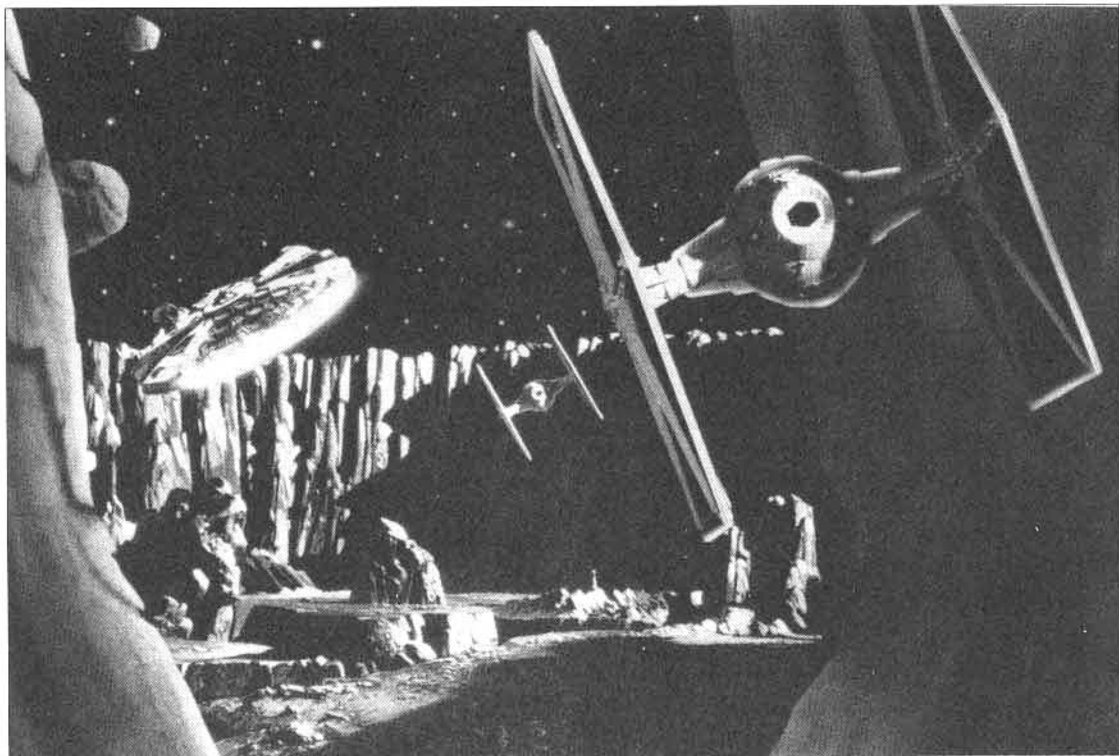
ATTACKSTYRKA SHANTIPOLE



I ETT KRIGSHÄRJAT ASTEROIDBÄLTE FÖR REBELLERNAS HJÄLTAR EN DESPERAT KAMP FÖR ATT RÄDDA KOMMENDÖR ACKBAR OCH HANS HEMLIGA PROJEKT FRÅN ATT FALLA I IMPERIETS HÄNDER.



ATTACKSTYRKA SHANTIPOLE



KONSTRUKTION:
Ken Rolston & Steve Gilbert

ILLUSTRATIONER:
Lucasfilm, Ltd.

ÖVERSÄTTNING:
Åke Eldberg

OMSLAG:
Lucasfilm, Ltd.

REDIGERING:
Olle Sahlin

KARTOR:
Rosaria J. Baldari

GRAFISK FORMGIVNING:
Stefan Thulin

PRODUKTION:
Nils Gulliksson

ORIGINALFRAMSTÄLLNING:
Stefan Thulin & Marcus Thorell

TRYCK:
Tryckproduktion, Västerås, 1989

ATTACKSTYRKA SHANTIPOLE

INLEDNING

Välkommen till ytterligare ett äventyr med Stjärnornas Krig — Rollspelet. Om du vill vara spelare i det här äventyret bör du inte läsa längre än hit. Den här boken innehåller information som enbart är avsedd för spelledaren (SL). Spelare som läser det i förväg förstör bara upplevelsen för sig själva och andra.

I DETTA ÄVENTYR...

...ska en grupp rebeller rädda en hög officer inom Alliansen och hans hemliga projekt ur ett asteroidbälte som angripits av Imperiet. I asteroidbältet Roche bor en art av xenomorfer som kallas verpiner. Där ligger också en hemlig rebellbas. I den övervakar kommendör Ackbar* konstruktionen av ett nytt jaktskepp, tvåmansversionen av B-vingen. När äventyret börjar är projektet nästan slutfört, och Alliansens högkvarter har skickat rollpersonerna för att hämta Ackbar och prototyperna till B-vingen. Men Imperiet känner till deras verksamhet och vill själva komma åt konstruktionen.

Kan rebellerna rädda Ackbar och hans medarbetare, de fredliga verpinerna och prototyperna till det nya jaktskeppet, utan att falla offer för Kejserliga Flottan? Detta är utmaningen i Attackstyrka Shantipole.

**Det här äventyret utspelar sig innan Ackbar blev amiral. För ytterligare information om Ackbar, se Stjärnornas Krig — Galactica.*

ATT LEDA ETT ÄVENTYR I STJÄRNORNAS KRIG

Främmande varelser kommer och går, TIE-jaktskepp far tjutande fram, lasereld visslar förbi — det är Stjärnornas Krig, ett universum fyllt av äventyr och spänning. För att kunna fånga den stämningen i ett rollspel måste spelledaren känna till bakgrunden och framför allt innehållet och handlingen i äventyret. Ingen har roligt om det blir långa pauser där inget händer.

"Två TIE-skepp kommer farande från babord" meddelar SL dramatiskt. "Låt mig nu läsa i regelboken ett par minuter så att jag kan tala om vad som händer..."

Så får det inte gå till om man ska hålla spänningen på hög nivå. En dåligt förberedd SL fördärvar allt. För den som bara har lett något enstaka Stjärnornas Krig-äventyr följer här några råd om hur du ska hantera det här häftet. För det första bör du läsa igenom det noga. Bekanta dig med huvudpersonerna och handlingen. Sedan, innan du startar spelet, bör du gå igenom de första två avsnitten extra noga. Det tar vanligtvis en spelkväll (kanske tre timmar) att komma igenom de första två avsnitten (fast man kan givetvis avbryta när som helst). Spela sedan igenom de två avsnitten som du känner till i detalj, och stanna där.

Det bästa är att stoppa spelet när det är som mest spännande. Då blir det dubbelt intressant för dina spelare att komma tillbaka nästa gång för att få reda på fortsättningen. Innan du startar spelet igen läser du igenom nästa två avsnitt, och så vidare. Genom noggranna förberedelser kan du försäkra dig om att både du och dina spelare får maximalt utbyte av varje speltillfälle.

FÖRBEREDELSER FÖR SPEL

Om det här är ditt första äventyr börjar du med att hjälpa spelarna att skapa rollpersoner. Det finns flera rymdstrider i Attackstyrka Shantipole, så det kan vara bra att ha personer som är skickliga piloter och skeppsartillerister. Se vidare avsnitt A.1 och eventuellt B.7 i reglerna.

Sedan ger du varje rollperson 1000 krediter att köpa utrustning för. Förutom det de köper får de ett modifierat lätt fraktskepp av Alliansen, vid början av äventyret. Har rollpersonerna ett eget skepp låter du dem använda det i stället.

Vill spelarna behålla rollpersoner som de använt tidigare, går det bra. Men tänk på att en grupp som inte har en skicklig pilot och en god artillerist kommer att få problem.

MATERIEL

Följande behövs för att spela det här äventyret:

- Grundreglerna till *Stjärnornas Krig — Rollspelet.* Man kan också ha nytta av *Stjärnornas Krig — Galactica, Stjärnornas Krig Kampanj* och miniatyrfigurer, men de sistnämnda är inte nödvändiga.
- Tag loss mittbladet ur det här häftet. De fyra sidorna innehåller kartor, beskrivningar av SLP, och den inledande dialogen. Kartorna och SLP-sidorna är endast avsedda för SL.

- Några sex-sidiga tärningar. Du behöver minst sex stycken.
- Rollformulär där spelarna kan anteckna värden för sina rollpersoner.
- Blyertspennor åt alla.

SVÅRIGHETSGRADER OCH BALANS I SPELET

Som SL måste du modifiera det här äventyret så att det passar din spelargrupp. Använd tabellen för Svårighetsgrader i tabellbladet för att bestämma vilka svårighetsgrader som ska gälla.

Om reglerna till exempel säger att man måste klara ett enkelt SMI-slag för att utföra en viss handling, visar tabellen att "enkelt" betyder att svårighetgraden ska ligga mellan 6 och 10. Modifiera efter rollpersonens skicklighet.

Antalet spelare och vilka typer av rollpersoner de har påverkar också utgången av varje situation. Det här äventyret är avsett för sex nybörjare med en god blandning av färdigheter. Har du färre spelare kan det vara klokt att dra ned motståndarnas styrka så att det blir balans.

BAKGRUND TILL ÄVENTYRET

Månaderna efter segern vid Yavin var en hoppfull tid för upproret. När folk fick reda på att man hade förstört Dödsstjärnan strömmade rekryter till från hela galaxen. Bland dem fanns piloter som fann att kejserliga konvojer var lätta byten för deras snabba jaktskepp. Upprorets styrka växte, och allt tydde på att de mörka tiderna snart skulle vara slut.

Men kejserliga flottan började ett hänsynslöst sökande efter rebellernas huvudbas. Konvojerna skyddades nu av ett nytt skags skepp — fregatter av klass Nebulon-B.

Med ett pris på 194 miljarder krediter var Nebulon-B bara en tjugondel så dyrt som en stjärnjagare. Med sina 24 laserbatterier, två TIE-skvadroner och kraftiga energisköldar var Nebulon-B en mycket svår motståndare för Alliansens lätta stridskrafter. Överfallen på konvojer blev allt mer kostsamma för upproret, och till sist tvingades Alliansens överkommando att beordra ett stopp för alla sådana angrepp. Det betydde i sin tur att man snabbt började få ont om reservdelar och annan materiel. Får man inte tillgång till det man behöver kommer upproret att kvävas.

Alliansen har bara en möjlighet att tackla de nya fregatterna. Det är en våghalsig plan som har utarbetats av en mon calamarier vid namn Ackbar. Han fick kännedom om det nya krigsskeppet när han var Moff Tarkins personlige tjänare (eller slav). Ackbar lyckades få en titt på ritningarna, och har räknat ut att endast de största av Alliansens skepp kan stå emot en Nebulon-B-fregatt. Sådana skepp har Alliansen mycket få av. Alternativet är att angripa fregatterna med specialutrustade jaktskepp. Överkommandot beslutade att utveckla ett nytt jaktskepp speciellt för detta ändamål. Redan innan vraken efter det första misslyckade angreppet mot en Nebulon-B hade kallnat, var Ackbar på väg till Roche-systemet för att söka kontakt med verpinerna, en art som är kända för sin skicklighet på att bygga rymdskepp.

Med hjälp av Ackbars kunskaper och sin egen talang började de insektsliknande verpinerna bygga ett tekniskt konstverk — det B-vingade jaktskeppet. Det är ett tungt skepp som kan gå i närstrid med en fregatt, slå ut dess TIE-portar och hypermotorer. Det skulle byggas av två av verpinernas "stackar", Slayn och Korpil. Snart skulle imperiets konvojer åter vara tillgängligt byte.

Under Ackbars ledning har man nu framställt några prototyper till det B-vingade jaktskeppet. Skeppet har två mans besättning och en unik gyrokonstruktion som gör det möjligt för artilleristen att skjuta från en stabil plattform medan skeppet utför undvikande manövrer. Följden är en drastiskt förbättrad eldledning. Dessutom är B-vingen tyngre beväpnad och har kraftigare sköldar än något annat jaktskepp hos Alliansen eller Imperiet.

VAD SOM JUST HAR HÄNT

På Imperiets sida: En av Ackbars medhjälpare är spion åt Imperiet. Salin Glek, Ackbars löjtnant, skickar regelbundna rapporter till den kejserlige distriktskommendören Bane Nothos och håller honom underrättad om hur B-vinge-projektet fortskrider. Nothos kunde ha krossat rebellernas projekt för länge sedan, men har valt att vänta tills prototyperna blir klara, för att kunna erövra dem åt Imperiet. Det innebär att han tar en större risk, men om han lyckas kommer han med all säkerhet att bli befordrad.

För tre dagar sedan fick Nothos den signal från Glek som betydde att det mycket snart var dags att sätta planen i verket. Sedan dess har Nothos i hemlighet dragit bort eskortfartyg från distriktets konvojer för att bilda en attackflotta. Han har också placerat ut TIE-skepp i asteroidbältets ytterområden för att bevaka det. Nu väntar han bara på Gleks slutliga signal. Men för den händelse att spionen misslyckas har Nothos förberett flottan på att det kan bli nödvändigt att bilda blockad runt hela Roche-systemet. Hans skepp håller på att inta sina positioner.

På Alliansens sida: Ackbar och ett lag ingenjörer har samarbetat med verpinerna för att anpassa den ursprungliga B-vingen till Upprorets nya behov. Två prototyper till tvåmans B-vingade jaktskepp är klara och väntar på att levereras till Alliansens flotta. När de har kommit dit och har provats ut ska produktionen av B-vingar sätta igång på allvar. Fast de varit med under hela konstruktionsarbetet kommer rebellernas ingenjörer att få ett tufft jobb med att bygga de nya skeppen. De har inte verpinernas naturliga talang för skeppsbyggeri.

Det ingår också i Ackbars uppdrag att försöka övertala verpinerna att gå med i Upproret. Verpinerna sympatiserar med Ackbar, en fredlig mon calamari som blivit soldat, men de tvekar att satsa hela sitt samhälle i ett sådant krigiskt företag.

Nu är en grupp rebeller på väg för att hämta Ackbar, hans medhjälpare och prototyperna. De bör komma fram alldeles före den kejserliga attackflottan...

AVSNITT ETT: ASTEROIDBÄLTET ROCHE

SAMMANFATTNING

Äventyret börjar med att rollpersonerna närmar sig Roches asteroidbälte i sitt skepp, ett ombyggt lätt fraktskepp. De har order att överlämna en förseglad och krypterad holo-skiva till kommendör Ackbar, ledare för Alliansens bas som är belägen i en asteroid. När de närmar sig asteroidbältet blir de angripna av tre TIE-skepp, som måste besegras innan de kan fortsätta till Ackbars högkvarter. När de kommer fram får de veta vad basen sysslar med (B-vingen). De möter Ackbar, verpinerna och förrädaren Salin Glek.

Holoskivan innehåller ett meddelande från Mon Mothma, Alliansens överbefälhavare, som beordrar rollpersonerna att eskortera Ackbar och B-vingeprototyperna till en mötesplats i Pothor-systemet.

STARTA ÄVENTYRET

Ge spelarna varsin kopia av dialogen och tilldela dem varsin roll (rebell 1, rebell 2, osv). Har du färre än sex spelare får någon eller några läsa flera roller. Själv läser du först upp inledningen i rutan här nedan, sedan låter du spelarna läsa dialogen.

LÄS UPP HÖGT

För mycket länge sedan i en galax långt, långt borta...

Det är mörka tider för Alliansen. Imperiet har skaffat sig ett nytt vapen, en typ av fregatter som kallas Nebulon-B, och som är tillräckligt starka för att slå tillbaka alla rebellernas angrepp mot kejserliga konvojer. När rebellerna inte längre har möjlighet att skaffa sig utrustning genom att kapa fraktskepp, har man genast fått brist på materiel. Om man inte kan skaffa reservdelar och annan utrustning kommer upproret sakta att kvävas.

Men allt är inte förlorat. På en avlägsen bas i ett asteroidbälte i Roche-systemet arbetar kommendör Ackbar och hans medhjälpare på ett helt nytt jaktskepp som är starkt nog att ta upp kampen mot Nebulon-B-fregatterna.

En grupp modiga rebeller är på väg till asteroidbältet med order att hämta Ackbar, hans medhjälpare, och prototyperna till det nya jaktskeppet, och föra dem tillbaka till Alliansens högkvarter. Om de misslyckas kan det betyda katastrof för upproret...

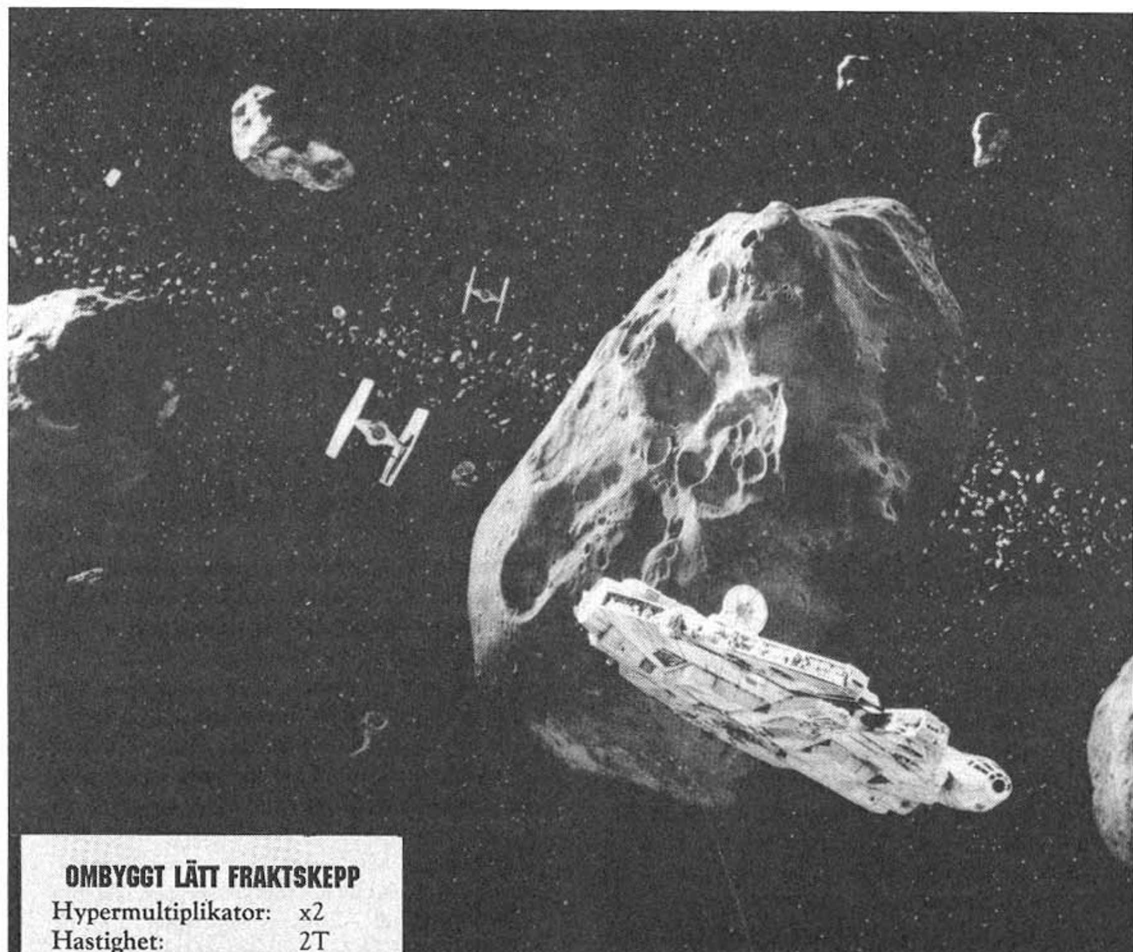
Peka på den spelare som har rollen som "Rebell 1". Han eller hon börjar läsa upp sin roll, och de andra fyller i när det blir deras tur. När dialogen är slut går du direkt till "TIE-patrullen" här nedan.

TIE-PATRULLEN

Läs upp följande när spelarna har läst klart dialogen.

Tre TIE-skepp kommer tjutande emot er. Sensorerna visar att deras vapen är aktiverade, och sekunden senare blixtrar gröna laserladdningar förbi alldeles framför fören på ert skepp.

De här TIE-skeppen ingår i Nothos bevakningsstyrka, och har order att stoppa alla skepp som försöker flyga till eller från Roche-systemet. Den som lyckas med ett medelsvårt teknologi-slag kan identifiera dem som TIE/rc, och vet då att dessa skepp är snabba och lättmanövrerade men inte särskilt kraftigt be-



OMBYGGT LÄTT FRAKTSKEPP

Hypermultiplikator: x2
Hastighet: 2T
Manöverförmåga: 0T
Skrov: 4T
Bestyckning: Två laserkanoner (individuell eldgivning). Eldledning: 2T, skada: 4T
Energisköldar: 1T

TIE/RC JAKTSKEPP

Hypermultiplikator: 0
Hastighet: 5T
Manöverförmåga: 2T+2
Skrov: 2T
Bestyckning: En laserkanon. Eldledning: 2T, skada: 2T+2
Energisköldar: Inga
TIE-Piloter: Skeppsartilleri 4T+2, Pilot 4T+2

* Dessa värden gäller det fraktskepp som rollpersonerna får av Alliansen. Har de ett eget skepp använder du förstås dess data i stället.

väpnade. TIE/rc har längre aktionsradie än andra TIE-skepp, och används mest för spaningsuppdrag.

TIE-skeppen skjuter varningsskott framför fraktskeppet och sänder ut order att fraktaren ska följa efter dem. De vill att ni ska följa med dem till deras bas ombord på en fregatt i systemets ytterkant.

Om rollpersonerna lyder dessa order går du till avsnittet "Fångade!". Om de bestämmer sig för att slåss, gå till "Rymdstrid". När striden närmar sig slutet går du till avsnittet "Att göra slut på TIE-patrullen".

RYMDSTRID

Striden börjar på medellångt håll. Avståndet till asteroidbältet är ett snäpp längre än "långt". Rebellerna kan försöka fly in bland asteroiderna eller gå i närstrid med TIE-skeppen. Om de bara struntar i TIE-skeppens meddelande kommer de kejserliga att förfölja dem. Det tar fyra SR att komma in bland asteroiderna: en för att komma till långt håll, sedan tre till från långt till medellångt till kort till noll. TIE-skeppen följer efter in i asteroidbältet.

Inne bland asteroiderna måste piloterna klara ett medelsvårt pilotslag varje speltur (och den räknas som en handling). Ett miss-

lyckat kast betyder att man krockar med en asteroid, vilket ger 3T skador.

TIE-skeppen försöker gå så nära som möjligt när de anfaller. De använder alla tillgängliga medel: hastighet, manöverförmåga, artilleri, samordnad eldgivning och undanmanövrer.

När två av de tre TIE-skeppen blivit förstörda försöker det tredje fly tillbaka till sin bas på fregatten. Det krävs två lyckade pilot-slag i följd för att ta sig ut ur asteroidbältet. Om rollpersonerna förföljer det flyende TIE-skeppet måste de också klara de två slagen. När man kommer ut i öppna rymden försöker TIE-skeppet flyga ifrån rebellerna. Om det lyckas kommer det hem till fregatten. Rollpersonerna gör klokast i att vända när de får syn på det större skeppet. Fortsätter de att närma sig, fångas de av fregattens traktorstrålar. Gå till "Fångade!" nedan.

FÅNGADE!

Om rollpersonerna ger sig eller om deras skepp blir skadat och ur funktion, får du improvisera följande scener.

TIE-skeppen leder rebellerna raka vägen tillbaka till den kejserliga fregatten som ligger och väntar i systemets ytterkant. Fregatten drar in rebellskeppet med hjälp av sina traktorstrålar. Väl inne i fregatten omringas rebellskeppet av stormtrupper som kommer ombord för att leta efter smuggelgods. Om rollpersonerna inte har gömt holoskivan kommer stormtrupperna att hitta den. Om någon gömde den slår du ett smyga-slag mot stormsoldatens söka-färdighet (TN är 2T.) Slår rollpersonen högre, hittar de inte skivan.

Medan stormtrupperna söker igenom skeppet blir rollpersonerna förhörda av en officer. Han kräver att få veta vilket ärende de har i det här systemet. Om rollpersonerna gav sig utan strid låter du officeren svälja vilken någorlunda trovärdig historia som helst. Om de slogs mot TIE-skeppen måste de hitta på en mycket bra lögn och dessutom klara ett svårt bluff-slag. Lyckas de övertyga officeren om att de är oskyldiga, ger han dem en varning och släpper dem fria. Fortsätt med äventyret.

Har rebellerna en alltför usel täckmantel, eller om de sköt på TIE-skeppen och inte klarar bluff-kastet, eller om de uppträder aggressivt, eller om stormtrupperna hittar holoskivan, får de stora problem. Medan de kejserliga försöker knäcka skivans kryptering sätts rollpersonerna i fregattens arrest. Antingen får du improvisera ett flyktförsök, eller också meddela att de har misslyckats med sitt uppdrag. Dags att skapa nya rollpersoner och försöka igen.

ROCHES ASTEROIDBÄLTE

Asteroidbältet består av en samling stenblock, från små meteoriter till sådana som är stora som jordens måne. Bältet cirklar runt en liten gul sol, Roche. Detta mycket gamla asteroidbälte verkar ovanligt välordnat för att vara en snurrande samling rymdskräp. Det är inte alls lika kaotiskt som asteroidbältet i "Rymdimperiet slår tillbaka", utan stenarna rör sig i en nästan förutsägbar elliptisk bana runt solen. Men det är ändå svårt att manövrera här med rymdskepp. På många ställen ligger stråk av små meteoriter så tätt att det är omöjligt att flyga mellan dem, och ändå är det svårt att upptäcka dem. De större klippblocken är oregelbundet formade och många roterar hela tiden. Får man motorstopp i ett asteroidbälte har man knappast någon möjlighet att klara sig.

En tålmodig pilot kan ta sig fram till Ackbars bas med fyra lätta pilot-slag. Den som har bråttom och försöker flyga fort eller är inblandad i strid måste klara fem medelsvåra pilot-slag för att klara sig till basen. Varje misslyckat slag betyder att man har krockat med en asteroid och får 3T i skador.

Det finns både mynocker och rymdsniglar i Rochebältet. Här bor också verpinerna, en art av tvåbenta insektsliknande xenomorfer med stor talang för högteknologi. De bor inuti några av de större asteroiderna.

Två av verpinernas asteroider har byggts om för att hysa upprorets projekt. I rebellbasen finns Ackbar och hans arbetslag av ingenjörer. Själva byggandet och utprovningen av jaktskeppen sker vid forskningsstationen Shantipole, en stor asteroid mitt inne i bältet.

ATT GÖRA SLUT PÅ TIE-PATRULLEN

Läs upp följande när rollpersonerna gör slut på det sista TIE-skeppet:

Det sista TIE-skeppet ilar iväg bort från er. Ni har det i siktet, men det är snabbt på väg utom skotthåll. Siktpilarna tänds, en lätt tryckning på avfyrningsknappen, och TIE-skeppet försvinner i ett gyllene eldklot. Glittrande fragment svävar förbi och försvinner i tystnaden.

När TIE-skeppen har besegrats kan rollpersonerna

VERPINERNA

I det här äventyret introduceras verpinerna, en ny art av xenomorfer, i Stjärnornas Krig — Rollspelet. Här följer en kort beskrivning av deras kultur. Låt varje spelare slå ett slag för xenologi. Resultatet visar hur mycket han eller hon vet om verpinerna. Rollpersonen vet allt som står på den nivån nedan och allt som står på lägre nivåer. Exempel: En rollperson som slår mellan 16 och 20 vet det som står vid Svår, Medelsvår och Enkel kunskap.

Enkel kunskap (tärningsresultat 6-10): Verpingviner? Hur stavas det?

Medelsvår kunskap (resultat 11-15): Verpinerna är en art av insektsliknande xenomorfer som är mycket tekniskt avancerade och bor i asteroider i Roche-systemet. Det är uppenbart att de inte har sitt ursprung på de nästan lufttomma asteroiderna, men ingen vet varifrån de kom från början. Några tror att de är från en annan galax. Andra menar att verpinernas planet sakta föll sönder under tusentals år, och att bitarna blev det nuvarande asteroidbältet runt Roche. En tredje teori är att verpinerna förintade sin egen planet i ett katastrofalt inbördeskrig och nu bor i spillrorna. Man spekulerar också i att det är minnet av detta krig som gör att de numera är så fredliga.

Svår kunskap (resultat 16-20): Verpiner fascineras av teknologi och visar en nästan barnslig glädje inför alla maskiner. Alla deras bebodda asteroider är självförsörjande enheter som producerar sin egen energi, föda och atmosfär. De flesta kolonierna innehåller mellan 20 och 100 individer, men man tror att de större asteroiderna hyser upp till 1000 stycken. De har byggt in riktade repulsorer i asteroiderna för att undvika kollisioner med andra asteroider. Verpinerna är mycket skickliga på att bygga rymdskepp, och fast de själva inte har gått med i upproret sympatiserar de med rebellerna och har konstruerat en del skepp åt dem, bland annat den ursprungliga B-vingen. Det ensitsiga B-vingade jaktskeppet byggdes av verpiner från kolonierna Slayn och Korpil.

Mycket svår kunskap (resultat 21-30): Det finns två olika slags verpiner — den dominerande typen som är hermafroditer, och de sterila arbetarklonerna. Klontypen har ingen större betydelse eftersom den knappast är mer än ett

Forts.

fortsätta in i asteroidbältet och komma fram till rebellbasen. Deras skepp är utrustat med en mottagare som tolkar hemliga signaler från radiofyrar och leder dem till målet. Nu när de inte är invecklade i strid räcker det med fyra lätta pilot-slag för att komma fram oskadda.

Även om rebellerna lyckades ta kål på alla TIE-skeppen innan de fick kontakt med sin bas, dröjer det inte länge innan Imperiet anländer i full styrka. Nothos flotta håller på att samlas, och snart är asteroidbältet omringat.

CENTRALEN I ACKBARS BAS

Kommandocentralen i Ackbars bas är ett mellanting mellan en högteknologisk forskningsstation och en grotta. Datorer och kontrollpaneler finns inbyggda i klippväggarna på oväntade ställen. Korridorer och rum är oregelbundet formade, och allt belyses dunkelt av spridda lampor.

Ungefär 50 verpiner och ett halvdussin rebeller bor och arbetar i basen. Därifrån leder de arbetet med B-vingarna. Allt praktiskt arbete sker inuti en annan stor asteroid, forskningsstationen Shantipole. Även andra asteroider används i projektet för kommunikationer och förråd.

När rollpersonerna har navigerat genom asteroidbältet kommer de till en timglasformad asteroid. Signalerna de följer kommer från den.

Läs upp följande:

Ni har följt radiofyrarnas signaler till en asteroid som ser ut som ett timglas. Här och var ser man ljuspunkter på dess yta, där fönster, ventilationskanaler och repulsoraggregat bryter igenom ytan. När ni cirklar runt den oregelbundna klippan upptäcker ni en öppning. Ni närmar er och ser att det verkar vara infarten till en hangar. Innanför den upplysta öppningen ser ni flera figurer som rör sig. Det sprakar till i radion, och ni hör en röst som säger: "Fraktskepp, var god identifiera er!"

Om rebellerna kan ge rätt kodord (det nämns i dialogen) får de tillstånd att landa. Om de inte kan ge kodordet men talar om att de tillhör Alliansen, får de landa men möts av en trupp beväpnade soldater när de stiger ur skeppet.

Eftersom öppningen är liten och asteroiden roterar är det rätt svårt att landa. Piloten måste klara ett medel-

svårt pilot-slag för att lyckas ta sig in utan problem. Om han inte klarar kastet beskriver du hur skeppet slår emot väggen på väg in. Visserligen får skeppet bara små skador (som avskrapad färg och små buckor), men det är pinsamt för rollpersonerna eftersom det sker inför basens personal. Låt Ackbar, ingenjörerna och verpinerna kommentera missödet genom hela äventyret, särskilt när man behöver en bra pilot...

Ett lyckat kast betyder att landningen går bra. En röst hörs över radion: "Snygg landning, fraktpilot. Parkera var som helst. Kom ut och sträck på benen. Er eskort kommer alldeles strax."

När rebellerna kommer ut läser du upp följande:

Det här är en ganska liten hangar, men den verkar välskött och effektiv. Ert skepp får nätt och jämnt plats. Ett kontrolltorn skjuter ut från ena väggen. Hela utrymmet verkar vara utmejslat ut klippan, och mellan alla ventilationstrummorna och kabelhärvorna kan man se att väggarna är av grov, skrovlig sten. Längst in leder en bred tunnel vidare in i asteroiden. När ni kommer ut ur skeppet hälsas ni med ett entusiastiskt pip. Tre långa insektsliknande personer som måste vara verpiner kommer emot er från tunneln.

Trots att lätta fraktskepp är mycket vanliga i hela galaxen har verpinerna aldrig sett ett sådant. Den ledande verpinen, Suskafoo, har läst många böcker om andra arter och deras kultur. Men Ackbar och hans ingenjörer var de första icke-verpiner han mött. Han talar basic nästan utan brytning, men blir han upphetsad börjar han bygga meningarna efter verpinspråkets krångliga grammatik. Mer information om Suskafoo finns på mittbladet.

De två andra verpinerna är yngre ingenjörer som hör till Shantipole-projektet. Alla tre överhopar rollpersonerna med frågor om designteorierna bakom deras skepps motorer och konstruktion.

Använd det här mötet och den inledande vistelsen i asteroiden för att låta dina spelare bekanta sig med verpinerna. Deras viktigaste särdrag är att de är helt fascinerade av teknologi. Suskafoo, som har studerat främmande kulturer, försöker lägga band på sig, men de två yngre har inga sådana hämningar. De frågar och pratar med odelad entusiasm och det verkar som om apparater, ledningar, datorer, motorer och allt tekniskt är det enda de bryr sig om. Rollpersoner som släpper dem ur sikte upptäcker efter en stund att de unga ingenjörerna har öppnat en lucka på skeppet och halvt krupit ned i en av motorerna. Glatt kvittrande och pipande håller de på att kasta ut alla överflödiga kablar. Om rollpersonerna hindrar dem måste de själva ställa allt till rätta, vilket fordrar ett medelsvårt slag för reparera rymdskepp. Låter man verpinerna hållas, kommer de faktiskt att koppla om motorerna på ett sätt som ökar deras effekt, så att skeppets hastighets-TN ökar med 1T.

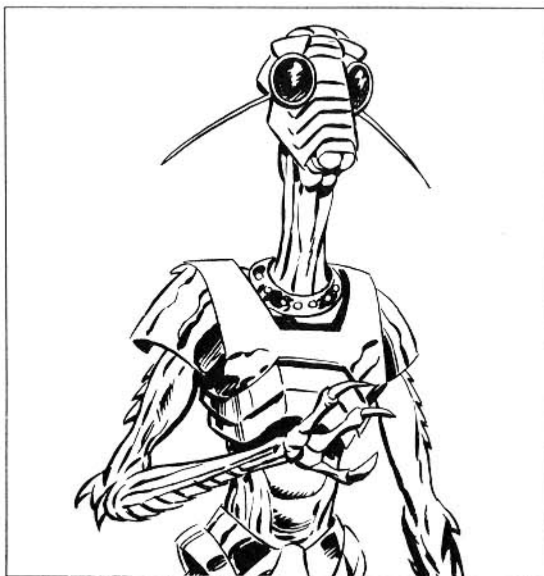
Suskafoo berättar gärna om B-vinge-projektet och

djur och helt lyder den dominerande sorten. Den dominerande typen är mycket sällskaplig till sin natur. Verpinerna bor i insektssamhällen (kallas ofta "stackar") och har en form av gemensamt medvetande som gör att de för det mesta har samma åsikter. Alla individer i en stack kan fatta gemensamma politiska beslut, samtidigt och utan att behöva diskutera saken. Verpinerna har ingen regering. På grund av det nästan telepatiska gemensamma medvetandet kan vilken individ som helst tala för hela stacken. Om teorin om ett forntida inbördeskrig är korrekt, måste det ha funnits minst en annan stack som skilde sig från de nu kända verpinerna. Kanske den finns kvar någonstans. Verpiner, som annars gärna samtalar om vad som helst, kommenterar aldrig detta ämne.

Tärningsnoteringar för en genomsnittlig verpin:

SMI 1T+1, BIL 2T+1, MEK 2T+2, ITF 1T+1, STY 1T+1, TEK 3T.

För att skapa en verpin-rollperson: lägg till sammanlagt 6T till ovanstående värden.



diskuterar dess problem med rollpersonerna. Verpiner lever i "stackar" eller "kupor" ungefär som myror eller bin, och har ett slags gemensamt medvetande. De kan inte föreställa sig något sådant som lögn — de ljuger aldrig, för de vet inte hur man gör. De betraktar rollpersonerna som medlemmar av "den vänliga rebellstacken".

Suskafoo svarar också på frågor om verpinernas livsstil och kultur. Man är mycket intresserad av Kraften och frågar ut rollpersonerna om den, om ämnet kommer upp.

Låt konversationen pågå några minuter, så att spelarna får ett begrepp om vad verpinerna är för några. Gå sedan vidare till mötet med förrädaren Salin Glek.

MÖTE MED SALIN GLEK

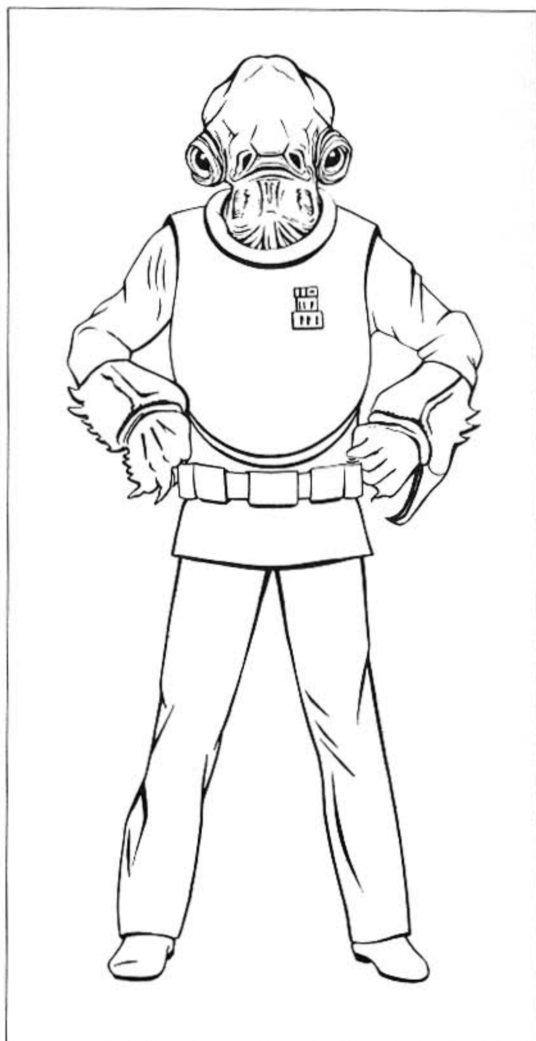
Efter några minuter med Suskafoo och hans assistenter möter rebellerna Ackbars adjutant, en quarren vid namn Salin Glek. Om rollpersonerna inte gav rätt kodord när de landade har Glek med sig två beväpnade vakter. Annars är han ensam. Läs upp:

> *En ny figur kommer ut ur tunneln och närmar sig. Han är klädd i en enkel brun tunika med matchande mantel och har ett huvud som ser ut som en tioarmad bläckfisk, fast med bara fyra tentakler. Han tittar på Suskafoo och yttrar tre skarpa ljud. Suskafoo piper ilsket tillbaka, viftar med antennerna och försvinner raskt inåt tunneln. Hans två följeslagare följer efter.*
> *Den nya xenomorfen tittar efter verpinerna. Sedan vänder han sig till er. "Var hälsade. Jag är löjtnant Salin Glek, adjutant åt kommendör Ackbar", säger han på bruten basic. "Jag utgår från att ni har en bra ursäkt för att riskera den här basens säkerhet?"*

Om de beväpnade vakterna är med Glek, håller de sina laserpistoler riktade mot rollpersonerna. Om inte, stirrar Glek anklagande på rollpersonerna och väntar på ett svar.

Detta är knappast det välkomnande som rollpersonerna väntade sig efter att ha flugit över halva galaxen, kämpat mot TIE-jaktskepp och navigerat genom ett asteroidbälte, eller hur? Det är meningen att det här mötet ska göra dem nervösa och dessutom få dem att tycka illa om Salin Glek. Mer information om Glek finns på mittbladet.

Glek gör sitt bästa för att bli av med rollpersonerna. Först frågar han vad som är avsikten med deras besök. Han säger att kommendören är mycket upptagen, och erbjuder sig att själv ta eventuella meddelanden



till honom. Nämner rollpersonerna holoskivan börjar Gleks tentakler orma sig upphetsat, och han kräver att de genast ska överlämna den till honom. Han beordrar dem att lyda, och uppmanar dem att slutföra sitt uppdrag snabbt och sedan fara sin väg eftersom det finns risk för att deras skepp har spårats.

Om rebellerna ger Glek skivan, se avsnittet "Om Glek får skivan".

Om de vägrar blir Glek rasande och skriker åt dem på en blandning av basic och quarren. Han hotar dem och är mycket otrevlig, men tystnar när en människa med ärrat ansikte visar sig i tunnelns mynning. Mannen är Pollard, en annan av Ackbars löjtnanter. Han ser ut som en pirat, men är hederlig (se mittbladet). Pollard begär att få veta vad som pågår. Så fort han får besked kontaktar han Ackbar, meddelar att rollpersonerna har kommit, och leder dem till centralen.

I CENTRALEN

Går rollpersonerna med på att följa Pollard till centralen och träffa Ackbar, blir de ledda genom tunnlarna under tystnad. Pollard svarar inte på några frågor, utan säger att Ackbar ska förklara allt. När de kommer fram till centralen läser du upp följande:

Pollard leder er in i en stor rund kammare. Glek följer efter, tyst och vresig. Väggarna i rummet är täckta av monitorer och kontrollpaneler. På bortre sidan av rummet upptar en holoprojektor en stor del av golvytan. Bortom den sitter Suskafoo och hans två yngre kollegor vid en datorterminal, och vid deras sida står en mon calamari. Pollard leder er fram mot dem, och säger: "Kommendör Ackbar. Här är budbärarna." Calamariern vänder sig om och säger: "Välkomna till vår bas. Jag gissar att ni har kommit en lång väg. Hoppas att er resa gick utan incidenter?"

Berättar rebellerna om TIE-skeppens attack, uttrycker han stor oro över att TIE-jakt synts så nära basen. Glek säger något buttert om att rollpersonernas skepp antagligen har spårats. Pollard är tyst.

Nu är det dags för rollpersonerna att ge Ackbar holoskivan.

När de gör det läser du upp följande:

Ackbar går fram till holoprojektorn, som för tillfället visar en bild av asteroidbältet. "Låt oss se vad ni har fått med er, mina vänner", säger han och stoppar in skivan i maskinen. Asteroiderna ersätts av en kvinna i lång vit klänning. Det är Mon Mothma, Alliansens överbefälhavare. Hon talar. "Var hälsad, gamle vän", säger Mon Mothma varmt. "Precis som du förutsade har Nebulon-B-fregatterna gjort våra räder mot kejsarens konvojer omöjliga. Ditt meddelande om att Shantipole-projektet närmar sig fullbordan kunde inte ha kommit vid en bättre tidpunkt. Resten av det här meddelandet är enbart avsett för dina ögon, kommendör Ackbar, och för dem som lämnade skivan till dig. Var vänlig gör en paus tills alla andra personer har lämnat rummet."

Ackbar trycker på en knapp, och bilden av Mon Mothma stelnar. Pollard och verpinerna går genast ut, men Glek stannar tills rollpersonerna eller Ackbar själv säger åt honom att gå ut.

När alla har gått trycker Ackbar åter på knappen, och meddelandet fortsätter. Läs:

"Alliansens flotta håller på att samlas i Pothor-systemet. Bege dig dit snarast möjligt med dina ingenjörer och de två prototyperna till B-vingen. När du kommer fram erhåller du rangen som amiral. Ditt första uppdrag blir att organisera serietillverkning av B-vingen."
Mon Mothma fortsätter: "Till budbärarna som överlämnade skivan: tack för ert arbete. Alliansen står i skuld till er. Jag måste nu be er utföra ännu ett uppdrag åt oss. Ni ska eskortera och skydda kommendör Ackbar till samlingsplatsen. Koordinaterna finns i slutet av den här skivan. Det här är ett viktigt uppdrag. Ett varningens ord: våra agenter misstänker att det finns en kejserlig informatör i kommendörens stab. Vidare, till kommendör Ackbar: Låt de här personerna föra er och prototyperna till mötesplatsen. Lita på dem som jag gör. Jag ber om ursäkt för de omständiga försiktighetsåtgärderna, men vi kunde inte riskera att detta meddelande kom på avvägar. Det nya jaktskeppet är av avgörande betydelse för upprorets framtid. Bege er till mötesplatsen med all skyndsamhet, och må Kraften vara med er.
Mon Mothmas bild ersätts av koordinaterna för mötesplatsen, och sedan tar holoskivan slut.

Låt rebellerna fråga ut Ackbar om uppdraget. Kommendören svarar så gott han kan på alla frågor. Använd den här konversationen för att ge spelarna mer information om berättelsen och dess bakgrund, sådant som de kanske inte har fått veta ännu. Berätta om problemen med de nya kejserliga fregatterna och hur B-vingen är tänkt att användas vid framtida kapningar.

När rollpersonerna inte har fler frågor ger Ackbar signal att de övriga kan komma in igen. Alla kommer tillbaka utom Salin Glek. Frågar någon efter honom säger Pollard att han nyss såg Glek på väg mot hangaren. Undersöker man hangardäcket finner man att det är tomt. Det finns inte ett spår av rollpersonernas skepp.

OM GLEK FÅR SKIVAN

Att ge holoskivan till Salin Glek är ett allvarligt misstag. För det första innebär det att rebellerna inte följer sina order att ge skivan direkt till Ackbar personligen. För det andra har de just givit topphemlig information till en kejserlig spion. Om de tror att deras uppdrag är slutfört och ger sig av, händer följande:

De flyger ut ur asteroidbältet ombord på sitt skepp. Just som de ska hoppa till hyperrymden får de en nödsignal från Ackbars bas. Meddelandet är automatiskt och upprepar sig självt gång på gång. Rollpersonerna får inte kontakt med någon om de försöker använda radion. Återvänder de till basen kommer de fram efter Imperiets attack. Gå till avsnitt två.

Om Glek får behålla holoskivan har rollpersonerna flera olösta problem. För det första har rebellerna inte längre koordinaterna till mötesplatsen för Alliansens flotta. För det andra har Imperiet dessa koordinater, och kommer att vänta vid mötesplatsen med en stor styrka, om inte rollpersonerna på något sätt kan varna Alliansens högkvarter i tid.



AVSNITT TVÅ:
IMPERIET SLÅR TILL

SAMMANFATTNING

När Nothos förlorade kontakten med TIE-patrullen (i avsnitt ett) sade honom hans instinkter att det var dags att sätta igång angreppet. Som vanligt har han gissat rätt, och han anländer just som Glek sänder ut den överenskomna anfallssignalen.

Nothos genomför en dubbel attack. Huvudstyrkan går mot forskningsstationen Shantipole där prototyperna förvaras. En mindre styrka, bestående av 70 stormsoldater i en trupplandsättare, anfaller Ackbars bas. Rollpersonerna måste ta sig förbi stormtrupperna, skydda Ackbar och fly i en flyktkapsel.

ALARM

Medan rollpersonerna och Ackbar letar efter Salin Glek hörs plötsligt en larmsignal.

Läs upp:

Ljudet av varningssirener ekar genom hela basen. En röst ur en högtalare vid kommunikationscentralen anropar er: "Hangaren till kommendör Ackbar. Ett oidentifierat skepp närmar sig asteroiden. Den kommer snabbt och den svarar inte på våra anrop. Vänta... det är en kejserlig trupplandsättare! Jag repeterar, en kejserlig truppland..."
Två explosioner skakar basen, sand och småsten regnar ned på er från taket. Alla bildskärmar som övervakar asteroidens inre blir plötsligt svarta. Ackbar vänder sig till Pollard och säger: "Vi har inte en chans att stå emot ett angrepp. Vi har alldeles för få soldater. Sänd ut evakueringssignalen!"
Pollard lyder, och ropar i mikrofonen: "Evakuering! All personal ska omedelbart bege sig till flyktkapslarna! Detta är ingen övning! Evakuera omedelbart!" Basen darrar när landsättningsskeppet fortsätter sitt bombardemang. Belysningen blinkar osäkert.
Ackbar vänder sig till er. "Om jag inte får med mig ritningarna till B-vingen från den här datorn kommer allt vi har arbetat för att gå förlorat. Ni måste ge mig lite tid!"

Låt rollpersonerna erbjuda sig att försöka vinna tid. Om de inte gör det självmant beordrar Ackbar dem att fördröja stormtrupperna. Suskafoo och Pollard erbjuder sig att hjälpa rollpersonerna. Pollard säger att han är rätt dålig på att skjuta, men han känner till koderna för basens alla dörrar. Vid sin terminal tar han fram en holobild över basen. Visa spelarna kartan över Ackbars bas, och läs upp:

Pollard säger att var och en av de lasersäkra dörrarna är 45 centimeter tjock och tillverkad av titanlegering. Det kommer att ta stormtrupperna en stund att komma igenom dem.

Lika plötsligt som det började upphör nu bombardemanget. Ackbar tror att det betyder att stormtrupperna har landsatts och redan är på väg mot centralen.

Nu är det rollpersonerna som måste försvara basen. Stormtruppernas anfallsplan finns beskriven i "Angreppet" nedan. Ackbar behöver 15 stridsrundor för

SKAPA STÄMNING

Håll farten och rörelsen i den här striden. Ge inte spelarna tid att analysera sina handlingar. Visa dem vad som händer genom att sätta in deras rollpersoner i dina beskrivningar. Till exempel:

Flera laserskott slår in i väggen alldeles bredvid er, och ni blir formligen duschade med heta gnistor. En massa vettskrämda verpiner springer omkring och gör det svårt att sikta. Genom röken skymtar ni stormtruppernas vita rustningar. De stormar fram mot er, och snart kan ni inte se något annat än blixtarna från deras vapen och röken från bränd sten där de har träffat.

Håll också spänningen på hög nivå. Berätta inte för spelarna hur många stormsoldater som har invaderat basen. Tala bara om hur många de kan se när de ger sig i strid med en grupp eller en anfallsvåg av soldater. Låt dem gissa eller svettas vid tanken att de kanske har råkat ut för hela kejserliga flottan! Och berätta inte heller att Ackbar bara behöver 15 stridsrundor för att hämta informationen ur datorn. Om rollpersonerna frågar honom hur lång tid han behöver svarar han "bara några sekunder till", samtidigt som basen skakas av ytterligare en explosion. På så sätt kan du bygga upp stämningen och spänningen så att rollspelet liknar filmerna.

att kopiera alla nödvändiga filer ur datorn. Rollpersonerna måste ge honom den tiden och sedan föra honom till flyktkapslarna.

RUMMEN I ACKBARS BAS

Här följer korta beskrivningar av alla rum i Ackbars högkvarter, som visas på kartan på mittbladet. Det här är inte någon fullständig förteckning över varje föremål på asteroiden, men det bör ge dig en uppfattning om vilken sorts utrustning som rimligen kan finnas till hands.

Basen är en ombyggd verpinkoloni. De flesta rummen har väggar och tak av solid, skrovlig sten, golv av betong och fullt med kablar och rör överallt. Oregelbundet formade tunnlar förbinder de olika rummen med varandra.

Lasersäkra dörrar finns på flera ställen som visas på kartan. De kan öppnas och stängas via kontrollpaneler på båda sidorna, om man känner till koderna. Annars tar det 10 stridsrundor att skära sig igenom en låst dörr. Alternativt krävs ett svårt slag för säkerhetssystem för att överlista kodlåset. Pollard kan öppna alla dörrarna eftersom han kan koderna.

Vanliga dörrar låses från insidan med en enkel regel. Dessa dörrar har en styrka på 2T. Man kan slå in dem om skadeslaget blir minst dubbelt så högt som slaget för dörrens STY. Låset på en vanlig dörr kan överlistas med ett enkelt slag för säkerhetssystem.

1. Atmosfärgeneratorer. Här står maskinen som ser till att luften i basen går att andas. Dussintals rör kommer ut ur den och försvinner in i väggarna. Under maskinen finns ett fundament av armerad permacit. Om rollpersonerna försöker försämra lufttillförseln i basen, har det möjligen en försämrande effekt på deras egen stridsförmåga. Stormtrupperna har egna miljösystem inbyggda i rustningarna. Få av basens personal har tid att ta på sig rymddräkter. Det finns tre luftslussar som leder ut till asteroidens yta. Tio rymddräkter hänger i ett skåp.

2. Kommandocentral. I ena änden av rummet står en stor holoprojektor (den ser ut ungefär som en rund vattensäng). Datorterminaler och bildskärmar finns på väggarna. Via bildskärmarna övervakas asteroidbältet, särskilt de asteroider som ingår i projektet. Från huvudkonsolen kan man öppna och stänga de lasersäkra dörrarna över hela basen — om man kan koderna eller lyckas överlista säkerhetssystemet med ett svårt tärningsslag.

3. Kommunikationscentral. Terminaler och konsoler står utmed väggarna, med stolar framför. Mitt i rummet finns ett stort genomskinligt plastbord. På bordets yta finns en mängd linjer som visar de större asteroidernas banor.

4. Bostäder. Större delen av utrymmet består av öppna logement, den typ av boende som verpinerna föredrar. Vid bortre väggen har man byggt flera mindre rum för Ackbar och hans arbetslag.

5. Hangar. Hangaren har stor takhöjd men ganska liten golvyta, om man betänker att den är avsedd att ta emot rymdskepp. På ena väggen finns ett kontrolltorn, och två trasiga asteroidhoppare är parkerade vid ena väggen (Glek slog sönder dem när han gav sig av). Två utgångar leder från hangaren. De lasersäkra dörrarna mellan hangaren och mässen har skadats av bombardemanget från trupplandsättaren, och går inte att stänga.

6. Mäss. Det här är ett gemensamt rum med bord och soffor, holoschackspel, matprocessor, kaffeautomat och liknande fritidsgrejor.

7. Kraftaggregat. Det finns två stora generatorer här. De är fem meter höga och surrar mjukt när de är på. Båda är försedda med stegar och lejdare så att man kan klättra upp på dem för att utföra skötsel och inspektion. Fyra metertjocka rör leder från generatorerna ut genom väggarna. Vid bortre väggen står en kontrollpanel. Det krävs ett mycket svårt teknik-slag för att sabotera de här maskinerna (de är byggda för att stå emot det mesta). Om man lyckas sabotera dem kommer de att explodera 20 stridsrundor senare, något som förintar hela asteroiden.

8. Reservkraftaggregat. Två stora maskiner, reservgeneratorn och reservkylaggregatet, står i det här rummet. Ett tryckvalv leder från kylaggregatet direkt ut genom väggen. Med ett svårt teknik-slag kan man få maskinerna att överhettas. Det leder till en explosion fem stridsrundor senare, som ger 6T skador på alla som befinner sig i rummet.

9. Förråd. Ett medelstort rum fyllt av lådor. Här finns både verpinernas och rebellernas förråd av mat, kläder, reservdelar — i stort sett allt utom vapen. Även rymddräkter finns här. Det är också ett bra ställe att gömma sig på. När rollpersonerna söker igenom rummet stöter de på en grupp verpiner som har gömt sig.

10. Repulsorgeneratorer. I det här rummet står tre höga silverglänsande cylindrar, förbundna med varandra via tunna ledningar. Det är de repulsoraggregat som hindrar asteroiden från att krocka med andra svävande stenar. Om anläggningen sätts ur funktion kommer asteroider av varierande storlek att börja

träffa basen med en frekvens av en var femte stridsrunda. Sprickor uppstår i väggarna, och man hör hur atmosfären läcker ut.

Efter trettio minuter krockar basen med en större asteroid och krossas. Alla som befinner sig på den dödas.

11. Sjukrum. Sjukrummet innehåller åtta sängplatser och en bacta-tank. En operationssäng med en liten kirurgrobot finns bakom ett förhänge i ett hörn.

12. Flyktkapselrum. Här finns tre medelstora flyktkapslar som sitter i utskjutningsramper i asteroidens yttervägg. Varje kapsel rymmer 15 personer. Rummet används också för att ta emot mindre skepp och asteroidhoppare.

13. Extra kommandocentral. Rummet är fullt av terminaler, bildskärmar och kommunikationsutrustning. I ett nödläge kan man styra nästan alla basens funktioner härifrån.

ANGREPPET

Nedan följer stormtruppernas tidtabell och anfallsplan. Använd den när det behövs. Stormtrupperna arbetar efter ett ganska exakt tidsschema och vet precis hur basen ser ut, tack vare Salin Glek.

Trupplandsättaren ser ut som en stor kejserlig skyttel och är ett specialfordon för angrepp mot markmål. Den rymmer 70 stormsoldater förutom besättningen.

Observera: Om rollpersonerna föll för Salin Gleks bluff i avsnitt ett och lämnade basen utan att träffa Ackbar, kommer de tillbaka i stridsrunda 6.

SR 1-5, dockning: Under de första fem SR flyger trupplandsättaren fram till hangarens öppning och fäller in ett landsättningsrör i hangaren. Rebeller som började förflytta sig mot hangaren när de första explosionerna hördes kommer fram dit i SR 3. Väntar de på Ackbars instruktioner och tar tid på sig att kolla kommandocentralens monitorer, hinner de inte fram förrän i SR 6.

SR 6-15 urlastning: Från början av SR 6 börjar stormsoldaterna strömma ut ur landsättningstuben i en takt av fem stycken per SR. Totalt 50 landsätts. De sprider sig snabbast möjligt över hangaren och försöker övermanna eventuella motståndare genom sitt större antal.

De första 20 stormsoldaterna har uppdraget att ta kommandocentralen via kommunikationscentralen. Nästa 20 ska besätta bostäderna (en grupp på tio går genom mässkorridoren, den andra gruppen går via den bortre hangartunneln). De sista tio soldaterna stannar i hangaren som reserver.

Stormtrupperna har order att ta så många fångar som möjligt. (Nothos vill ha levande rebellbefäl som han kan förhöra.) Stormtrupperna pressar sig fram så fort de kan och använder samordnad eldgivning (i grupper om fem) mot de rebeller som ger dem mest problem.

SR 16-25: Landsättaren drar in röret och flyger runt till flyktkapselrummet. Den kommer fram dit i SR 20, fäller åter ut landsättningsröret och spottar ut ytterligare tio stormsoldater. Fyra har order att besätta sjukrummet, fyra ska erövra den extra kommandocentralen, och två ska stanna i flyktkapselrummet som vakter.

SR 26 och följande: Landsättaren flyger runt till hangaren igen. Inne i asteroiden slåss stormtrupperna mot rebeller och föser infångade verpiner mot hangaren för att lasta ombord dem på landsättaren. Tio stormsoldater finns kvar ombord på landsättaren hela tiden, dels som reserver, dels för att bevaka fångar. Om rebellerna försöker storma landsättaren kopplar den loss sig från asteroiden och svävar ut i rymden.

Stormsoldater*: SMI 1T, Laservapen 3T, Parera slag 3T, Ducka 3T, STY 2T (3T för skadeändamål), Slagsmål 3T. Alla andra grundegenskaper och färdigheter 2T. Lasergevären gör 4T i skada.

**Dessa noteringar inkluderar modifikationer för rustningar.*

SPELA STRIDEN

Håll noga reda på hur många stridsrundor som har gått, och sköt stormsoldaterna enligt instruktionerna ovan. I övrigt behöver du bara flytta stormtrupperna genom basen och hålla reda på vad rollpersonerna gör. När stormsoldaterna möter motstånd från rollpersonerna går de bara rakt in i det. Lyckas rollpersonerna skjuta fem eller fler gömmer sig de övriga bakom de skydd som finns till hands (eller slänger sig ned på golvet) och försöker hålla ställningarna. De använder samordnad eldgivning mot en rollperson i taget.

För rollpersonerna borde det vara självklart att stänga så många lasersäkra dörrar som möjligt, försöka hindra stormtruppernas frammarsch tills Ackbar har avslutat sitt arbete, och sedan slå sig igenom till flyktkapslarna (eftersom Glek har stuckit iväg med deras skepp). Men givetvis gör spelarna sällan det självklara, så var beredd på allt. Låt förnuftiga handlingar och hjältemod lyckas, låt dåraktiga åtgärder misslyckas.

HUR AVSNITTET SLUTAR

Avsnittet slutar med att rollpersonerna och Ackbar flyr från asteroiden (antagligen i en flyktkapsel) eller blir tillfångatagna av Imperiet. Det bästa är om de kommer undan så att äventyret kan fortsätta. Med så många stormsoldater finns det dock en rätt stor risk att rollpersonerna kan bli inträngda i ett hörn någonstans i basen. Det finns några sätt att rädda dem ur en omöjlig situation.

Flykt genom luftslussarna. Tre luftslussar leder från atmosfärgeneratorerna till asteroidens yta. Om rollpersonerna tar på sig rymddräkter och går ut genom slussarna kan de osedda ta sig över asteroidens yta till flyktkapslarna. När de kommer dit behöver de bara besegra vakterna.

Verpinerna kommer. Verpinernas bostadsasteroider består av mängder av små rum som förbinds med varandra med trånga tunnlar. Förutom de rum som finns med på kartan innehåller den här asteroiden också en del mindre tunnlar som är dolda bakom ventilationstrummor och servicekanaler. Rebeller som blir fångade i en återvändsgränd (t ex lagerrummet) kan räddas av de två unga verpinerna som var med Suskafoo tidigare i äventyret. De kommer fram bakom ett rör och visar rollpersonerna vägen ut genom en liten tunnel som ingen lagt märke till förut, till nästa rum.

Pollard offrar sig. Pollard är en verklig hjälte. Han har kämpat mot Imperiet hela sitt liv, och döden skrämmer honom föga. Om situationen kräver det kommer Pollard inte att tveka att offra sitt liv för att distrahera stormtrupperna så att Ackbar kan komma undan. Låt Pollard rusa fram med en granat i ena handen och en laserpistol i den andra. Han går bärsärkagång och lyckas ta kål på en hel massa stormsoldater innan han dör. Hans hjältedöd ger rollpersonerna de dyrbara stridsrundor de behöver för att komma undan. Om du använder den här räddningen, så tänk på att rollpersonerna kommer att upptäcka att Pollard fortfarande lever senare i äventyret. Han såras svårt men överlever, får läkarvård och placeras som fånge i Shantipoles säkerhetsavdelning. Se avsnitt fyra för fler detaljer.

FLYKTEN

När rollpersonerna väl kommer fram till flyktkapslarna är en av dem redan borta, använd av flyende verpiner.

Verpinernas flyktkapslar har ingen styrmekanism eller navigationsutrustning. De förlitar sig på förprogrammerade, datorstyrda ledsystem som för dem till förutbestämda upphämtningsplatser.

Så fort alla har kommit ombord stänger Ackbar dörren och trycker på avskjutningsknappen. En liten explosion hörs, och farkosten slungas omilt ut i rymden.

AVSNITT TRE:
RESAN TILL SHANTIPOLE

SAMMANFATTNING

Ett verpinskt transportskepp, som söker efter överlevande från den kejserliga räden, plockar upp rebellernas flyktkapsel. Väl ombord blir rollpersonerna förda till kommandobryggan. Där får de veta att både Ackbars bas och forskningsstationen Shantipole har fallit. Dessutom är hela solsystemet blockerat av Imperiet. TIE-skepp genomsöker asteroidbältet på jakt efter Ackbar och hans medarbetare. Det är bara en tidsfråga innan de blir funna.

Ackbar gör en snabb bedömning av situationen och presenterar en plan. Snart är rebellerna på väg mot Shantipole för att göra ett desperat försök att rädda prototyperna och förstöra de sista resterna av Ackbars projekt. Under flygningen måste de slåss mot sondrobotar, navigera genom en asteroidstorm och undvika TIE-patruller. Avsnittet slutar just när rebellerna ser Shantipole på avstånd.

RÄDDADE!

Läs upp:

> *Tiden går sakta i den drivande flyktkapseln. Utan kommunikationsutrustning, sensorer eller styrreglage är ni helt utlämnade åt farkostens automatik. Då och då känner ni hur kapseln gör en mindre kursjustering. Knappast nog för att undvika alla asteroider som virvlar omkring där ute, tycker ni, men inga kollisioner inträffar. Bara Suskafoo tycks vara helt oberörd av den här blindflygningen. Plötsligt dunkar det till, och kapseln blir stadig som en klippa, som om den satt fast i ett skruvstäd. Ni hör diverse ljud, dova metalliska ekon och surret från vinschar. Så blir det tyst.*

Nu bör rollpersonerna vara beredda på vad som helst. Antagligen tror det att det är ett kejserligt skepp som har plockat upp dem. Det är fel, men låt dem gärna svettas lite. Bygg upp spänningen och låt fantasin skena iväg med dem. Öppna luckan långsamt och låt dem se en väldig skeppsdocka. Tala om att det står två andra flyktkapslar på golvet. Visa dem dussintals verpiner som springer omkring och verkar ha bråttom. Sedan låter du dem förstå att det är ett verpinskt skepp. Rebellerna har räddats av ett verpinskt transportskepp, ett av flera som söker igenom asteroidbältet efter överlevande från Imperiets angrepp.

Verpinerna i dockan verkar inte bry sig om rollpersonerna. De är arbetarkloner och knappast klyftigare än parkeringsautomater. De kan inte tala och är helt oförmögna att fatta självständiga beslut. Därför struntar de i rollpersonerna och fortsätter med sina jobb. Verpinerna själva ser lätt skillnaden mellan en arbetarklon och en dominant verpin, men för andra arter är det mycket svårt att se någon fysisk skillnad.

Efter någon minut kommer en dominant verpin fram. Läs upp:

> *Det kommer en verpin mot er över däcket. "Var vänliga följ mig", säger han på bruten basic. Han leder er genom flera korridorer, fulla med folk. Till sist kommer ni in i vad som ser ut att vara skeppets kommandobrygga. I pilotens stol sitter en äldre verpin. Ackbar kliver fram och säger: "Det är trevligt att träffa dig igen, talman Jurfel." Verpinen nickar. "Nöjet är på min sida, kommendör Ackbar. Men fara hotar stacken och vi måste agera omedelbart."*

KORT OM VERPINERNAS SKEPP

Eftersom en färd genom asteroidbältet betyder att man måste genomföra hastiga svängar som kan få den mest härdade att få upp lunchen, är det föga förvånande att verpinerna har konstruerat ett stabiliseringssystem för sina skepp. Det är ett slags gravitationsgyro som kompenserar för svängarna och minskar påfrestningarna på passagerarna genom att låta de obemannade delarna av skeppet svänga medan passagerarutrymmet hålls så stabilt som möjligt. Även deras flyktkapslar använder detta system, liksom det B-vingade jaktskeppet och de flesta andra verpinska skepp.
Rollpersonerna märkte aldrig att de mjuka rörelserna i flyktkapseln i själva verket var mycket häftiga manövrer över, under och förbi asteroider. Om man frågar honom beskriver Suskafoo systemet för rollpersonerna.

Med hjälp av talman Jurfel, en av verpinernas "äldste", som är talesman för hela stacken, får rebellerna veta mer om det kejserliga angreppet.

ACKBAR OCH JURFEL BERÄTTAR ALLT

Följande information kan du ge till spelarna, antingen som en samling fakta, eller (bättre) genom att baka in dem i en konversation mellan rollpersonerna, Ackbar, Jurfel och Suskafoo. Medan rollpersonerna är på bryggan för att få information om de senaste händelserna uppmuntras de att ställa frågor och komma med förslag. Men de två ledarna dominerar diskussionen. Jurfel och Ackbar använder en holoprojektor för att illustrera det de säger:

Jurfel säger: För en timme sedan sände Imperiet ett sub-etha-meddelande på alla frekvenser som beordrade verpinerna att kapitulera eller dö. Stacken har förkastat Imperiets ultimatum och har beslutat att aktivt gå med i Alliansen. Men läget är svårt. Stormtrupperna har intagit forskningsstationen Shantipole och erövrat de två prototyperna till det B-vingade jaktskeppet. Våra sensorer visar att ett stort antal linjeskepp har gått i ställning runt vårt asteroidbälte. Grupper av TIE-jakt finkammar området i sökandet efter er. Vi håller på att samla våra skepp för att fly.

Ackbar säger: "Linjeskeppen har lagt sig i blockad och skär av våra reträttvägar. TIE-skeppen genomför en systematisk genomsökning av området som inte kommer att sluta förrän de har fått tag på det de söker, nämligen datafilerna som jag tog med mig i den här disketten, och alla medlemmar av Alliansens forskningslag.

Verpinernas flotta består av obeväpnade skepp som inte har en chans mot de starka kejserliga skeppen. Men min analys visar att det finns en spricka i blockaden. I sektor G147 finns inget annat motstånd än en ensam eskortfregatt. Dessutom gör asteroidernas banor att där finns en naturlig korridor genom bältet. Ett beväpnat skepp skulle kunna dra på sig elden och distrahera dem så att vi får tillfälle att flyga ut flottan ur bältet innan resten av flottan hinner reagera.

Eftersom ert eget skepp är förvunnet finns det bara ett stridsdugligt skepp i närheten, mitt eget. Tyvärr ligger det dockat i Shantipoles hangar. En liten attackstyrka skulle kanske kunna smyga sig in i stationen, ta skeppet och eliminera alla andra spår av vår forskning."

SÅRADE REBELLER

Ingen gillar att bli kvarlämnad ensam, särskilt under en viktig och spännande del av äventyret. Hur kan du då hålla ihop spelargruppen även om några blev skadade i striden? Du måste då se till att de får tid på sig att läka sina skador. Låt Ackbar meddela:

"Min analys av TIE-skeppens sökmönster och rörelser i området visar att vi har goda möjligheter att undgå upptäckt i maximalt nio dagar — sedan minskar chanserna drastiskt."

På det sättet får rebellerna tid att läka sina skador i verpinernas rejuvenationsbad. Dödligt sårade personer kan räddas i bacta-tankarna, precis som vanligt enligt reglerna i Stjärnornas Krig — Rollspelet, *men de hinner inte bli friska i tid för att delta i det planerade angreppet.*

Om rollpersonerna inte anmäler sig som frivilliga till detta viktiga men farliga uppdrag beordrar Ackbar dem att göra det. De är trots allt de enda verkliga krigare Ackbar har kvar (utom Pollard om han fortfarande är hos gruppen). De är Ackbars enda hopp.

ACKBARS PLAN

Ackbar går igenom sin plan i detalj, men uppmanar rollpersonerna att tänka själva och inte se hans plan som bestämda order utan bara som rekommendationer. Visa spelarna färgkartan över Shantipole medan Ackbar talar.

Läs upp:

Ackbar visar en holobild av asteroidbältet. De verpinska transportskeppen och forskningsstationen är markerade så att ni ser hur de ligger i förhållande till varandra. Bilden zoomar in mot forskningsstationen. Han säger: "Ni måste flyga genom asteroidbältet till Shantipole, ta er in utan att bli upptäckta, och ställa in huvudgeneratorn på att explodera. Jag kommer att ge er detonit och utlösare. Trettio minuters fördröjning bör räcka för att ni ska komma undan. När generatorn exploderar bör den — om jag beräknat styrkan rätt — förinta hela stationen. Därmed fröstörs också de två prototyperna. Explosionen blir vår signal att sätta oss i rörelse. Flottan kommer att flyga in i korridoren vid G147. Om ni inte har skaffat er ett stridsdugligt skepp och börjat ert angrepp på fregatten ska vi försöka komma

DIALOG

Använd den här dialogen för att starta äventyret. Spelledaren talar om vem som ska läsa de olika rollerna. Läs dina repliker högt när det blir din tur. Tala som du tänker dig att din rollperson skulle göra, och lyssna till vad de andra säger. Dialogen innehåller viktig information om äventyret.

Rebell 1: Vad betyder den där röda lampan som blinkar?

Rebell 2: Det är en signalreceptor. Den betyder att vi inte är långt från en radiofyr som visar vägen till en av Alliansens baser.

Rebell 3: Vi följer bara signalen till basen. Borde vara framme inom en timme.

Rebell 4: Bra. Ju förr vi kan överlämna den här holoskivan till kommendör Ackbar, desto bättre. Att vara springpojkar här ute i galaxens randområden är inte vad jag kallar ett ärofullt uppdrag. Typiskt urtråkigt!

Rebell 5: Den här skivan är kanske mycket viktigare än du tror. Annars hade inte Alliansen skickat oss ända hit med vårt skepp och allt, nu när det är sådan brist på folk och snabba rymdskepp.

Rebell 6: Vi har stränga order att överlämna skivan till kommendör Ackbar personligen, så den är säkert viktig.

Rebell 2: Och jag fick träffa Mon Mothma själv alldeles innan vi gav oss iväg!

Rebell 6: Ja, ja! Du stod ett par meter ifrån henne medan hon pratade med vår befälhavare. Vi vet det. Du har sagt det minst femton gånger nu.

Rebell 2: Jo, men jag träffade henne verkligen. Alldeles innan de gav oss lösenordet.

Rebell 1: Vad ska vi med ett lösenord till, förresten?

Rebell 3: För att identifiera oss när vi kommer fram till kommendör Ackbars bas. Ni vill väl inte att de ska tro att vi är ett kejserligt patrullskepp, va?

Rebell 4: Vad var det för ett lösenord? Jag la inte märke till det.

Rebell 5: Jag tror befälhavaren uttalade det ”Bantha pudu”. Enligt ordboken här i datorn är det ett huttiskt ord som betyder…

Rebell 2: Inte nu, va! Vi har viktigare saker för oss, som till exempel att räkna ut kursen genom ett asteroidbälte.

Rebell 1: Jag har aldrig hört talas om att Alliansen har någon bas i ett asteroidbälte.

Rebell 6: Om alla hade hört talas om det så skulle det ju inte vara särskilt hemligt, eller hur?

Rebell 3: Det råkar också vara här som Ackbars ingenjörer jobbar med hans hemliga projekt.

Rebell 4: Hemligheter, alla har så mycket hemligheter! Vad är det för ingenjörer och projekt ni pratar om?

Rebell 5: De kallas verpiner. Ett slags xenomorfer som bor i asteroidbältet.

Rebell 6: Var det inte de som konstruerade det där jaktskeppet som ser så konstigt ut?

Rebell 3: Konstigt? B-vingen är ett av de tyngst beväpnade jaktskeppen som finns.

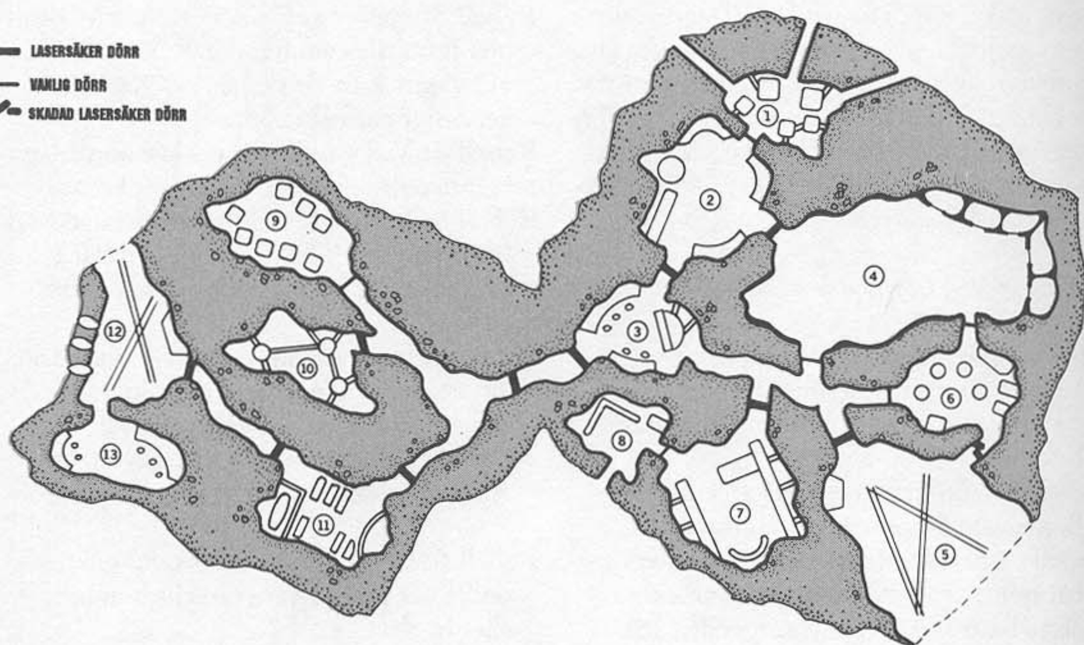
Rebell 1: Nu lyser en röd lampa till! Vad är det för nåt?

Rebell 2: Jag sa ju att det är signalreceptorn.

Rebell 4: Nej, det där är en varningssignal från sensorerna. Tre TIE-jaktskepp närmar sig från babord.

Rebell 5: Imperiet! Varför ska de alltid dyka upp när de inte behövs?

ACKBARS HÖGKVARTER

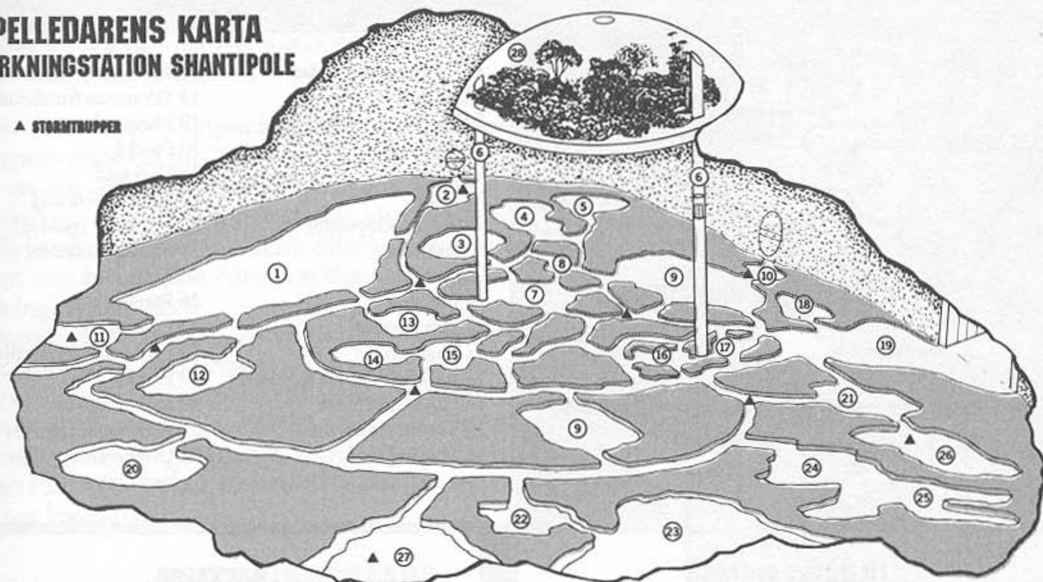


FORSKNINGSSTATION SHANTIPOLE HANGAR 1

VERKSTAD

KONTROLLTORN

PILOTERNAS VILORUM



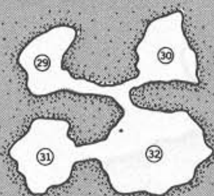
KOMMENDÖR ACKBAR

Formulärtyp: Mon calamari, man
Utseende: 180 cm lång. Ackbar är en tvåbent, laxfärgad amfibie från Mon Calamari. Han bär en vit overall och talar med en lätt gurglande röst.
Tärningsnoteringar: SMI 3T+1, BIL 3T+1, MEK 2T+1, ITF 2T+1, STY 3T, TEK 3T+2
Färdigheter: Laservapen 4T+1, Xenomorfer 5T+1, Byråkrati 6T+1, Astrogation 4T+1, Pilot 4T+1, Ledarskap 6T+1
Utrustning: Komlänk, dataminne, minidator.
Bakgrund: Ackbar togs som slav av Imperiet. En ambitiös officer i flottan skänkte honom som present till Grand Moff Tarkin. Ackbar tjänade Tarkin troget, men behöll sin tystlåtna värdighet samtidigt som han passade på att lära sig allt han kunde om Imperiet. När han så småningom räddades av en rebellstyrka blev han en värdefull officer i Alliansen. Han känner både Imperiets styrka och dess svagheter, och utnyttjar sina kunskaper för att en dag nå sitt mål — att återupprätta den gamla Republiken.
Personlighet: Ackbar är en fredlig person som har tvingats lära sig krigets konst. Men hans drivkraft är inte hat eller hämndlystnad. Han leds av rättvisa, heder och omtänksamhet. Han ber aldrig någon göra något som han själv inte skulle göra. Han är tystlåten, bestämd och en boren ledare. Han upphör aldrig att arbeta för fred, men han erkänner att krig ibland kan vara nödvändigt.
Citat: "Vi drömmer om den dag då galaxen åter förenas av fred och rättvisa."

SALIN GLEK

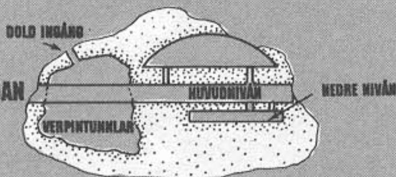
Formulärtyp: Quarren, man
Utseende: Längd 180 cm. Liksom alla quarren har Glek ett huvud som påminner om en bläckfisk med fyra tentakler. Han bär en enkel brun tunika och mantel.
Tärningsnoteringar: SMI 3T, BIL 2T+2, MEK 3T, PER 3T+1, STY 3T+1, TEK 2T+2
Färdigheter: Laservapen 5T, Ducka 5T, Pilot 4T, Bluff 5T+1, Säkerhetssystem 3T+2
Utrustning: Laserpistol (skada 4T), komlänk.
Bakgrund: Glek växte upp i djupet av en av calamariernas flytande städer och lärde sig förakta sina grannar, mon calamari. Men han visade aldrig något missnöje. I stället gick han med i Alliansen och arbetade sig upp till en betydelsefull post. Han tänker utnyttja sin position till att hämnas på calamarierna för det han menar är deras brott mot hans folk.
Personlighet: Glek är bitter och hatisk, men döljer det skickligt. Han föraktar Ackbar och hans framtidsdrömmar. Han förråder Alliansen, inte för att vinna makt eller pengar, utan av ren illvilja.
Citat: "Pah, drömmar! Det är bara värdelösa illusioner och självbedrägeri."

NEDRE NIVÅN



FORSKNINGSSTATION SHANTIPOLF

VY FRÅN SIDAN



1 Verpinernas tunnlar
2 Luftsluss 1
3 Kommunikationscentral
4 Fritidsrum
5 Mäss
6 Hissar
7 Kommandocentral
8 Datorrum
9 Bostäder
10 Luftsluss 2
11 Flyktkapslar
12 Sjukrum
13 Kontrollrum för repulsorer
14 Huvudgenerator
15 Kraftomvandlare
16 Miljösystem
17 Atmosfärgeneratorer
18 Piloternas fritidsrum
19 Hangar 1
20 Förråd
21 Verkstad
22 Skadad verkstad
23 Hangar 2 (skadad)
24 Sköldgeneratorer
25 Kraftceller
26 Förråd
27 Luftsluss 3
28 Livsmedelsframställning
29 Förråd
30 Laboratorium
31 Reservkraftaggregat
32 Undervåning till hangaren

LÖJTNANT POLLARD

Formulärtyp: Laglös, människa, man
Utseende: 190 cm lång. Pollards ansikte är ärrat och djupt fårat. Det är svårt att bedöma hans ålder. Hans mörka hår och bistra uppsyn gör att många vid första mötet tycker att han verkar hotfull. Men snart upptäcker de hans lojalitet mot alla goda ändamål och förstår att han inte är farlig.
Tärningsnoteringar: SMI 4T, BIL 3T, MEK 2T+2, ITF 2T, STY 3T+1, TEK 3T
Färdigheter: Laservapen 5T, Ducka 5T, Fixare 4T, Pilot 3T+2, Skeppsartilleri 4T+2, Ledarskap 3T, Smyga 2T, Slagsmål 4T+1, Reparera rymdskepp 4T+1
Utrustning: Tung laserpistol (skada 5T), komlänk.
Bakgrund: Pollard talar sällan om sitt förflutna. Han är fullt upptagen av det närvarande — att bevaka Imperiets rörelser, motarbeta dess planer och skydda Ackbar. Pollard var en av de agenter från Alliansen som befriade Ackbar ur slaveriet, och han har samarbetat med calamariern ända sedan dess. Han gillar inte Salin Glek, men har aldrig lyckats få fram något som bevisar att adjutanten är en skurk.
Personlighet: Pollard är född till ledare och skulle säkert klara av en hög officerspost själv. Men han är inte ambitiös och föredrar att utföra viktiga uppgifter i bakgrunden. Han är tuff, försiktig och har ett respektingivande utseende.
Citat: "Jag skulle inte göra det där om jag vore du."

SUSKAFOO

Formulärtyp: Verpin, hermafrodit
Utseende: Längd 190 cm. Suskafoo är lång, smal och jämnt grön till färgen. Hans leder är stora och får honom att se spinkig och slängig ut. Den mest slående delen av hans utseende är de stora, mörka ögonen. Han talar med ett visslande, knastrande ljud och viftar hela tiden med antennerna i takt med det han säger.
Tärningsnoteringar: SMI 2T+1, BIL 3T+1, MEK 3T+2, ITF 2T+1, STY 2T+1, TEK 4T
Färdigheter: Ducka 3T+1, Språk 5T+1, Smyga 3T+1, Programmera datorer 5T, Reparera rymdskepp 6T
Utrustning: Ingen
Bakgrund: Suskafoo (kallas "Foo" av sina vänner) växte upp i en asteroid i bältets ytterkant. Verpinerna hade handlat med interstellära rymdfarare länge, men Foos asteroid var den första som kontaktades av Alliansen. Foo hade god nytta av sin skicklighet i programmering för att snabbt lära sig galaktisk Basic. Sedan dess har han fungerat som språkrör för sin stack i dess kontakter med "Rebellstacken".
Personlighet: Foo har så småningom förstått att Alliansen och Imperiet inte bara är två stackar som slåss om makten. Det finns en grundläggande skillnad mellan dem. Foo börjar sakta förstå skillnaden mellan demokrati och diktatur, mellan rebellernas frihetsdröm och kejsarens ondska. Liksom alla verpiner är han mycket nyfiken på all teknologi. Han älskar att beräkna teoretiska problem men inser inte alltid de praktiska konsekvenserna av sina förslag.
Citat: "Nu när du säger det, så måste jag medge att det antagligen skulle orsaka en explosion. Glöm att jag föreslog det."

undan ändå, men vi blir tyvärr lätta mål för det kejserliga skeppet. Lycka till, och må Kraften vara med er."

Ackbar vet inte att B-vingarna är färdiga och fungerar. Ingenjören som rapporterade det till Glek visste inte att han var en förrädare, så Glek var den ende på kommandobasen som fick veta den nyheten.

Suskafoo anmäler sig frivilligt att följa med rebellerna. Om han får tillfälle kan han ta fram ytterligare datafiler ur forskningsstationens datorer, som kan bespara Alliansen flera månaders arbete när man börjar bygga B-vingar.

Om rollpersonerna gav holoskivan till Glek i det första avsnittet, så har de nu ytterligare problem att lösa. De måste då skaffa tillbaka skivan och sända samlingsplatsens koordinater till verpinernas flotta innan de ger sig av från asteroidbältet. Annars blir Ackbar tvungen att gissa sig till en lämplig plats dit man kan hoppa, och man kommer inte att kunna återförenas med Alliansens ledare förrän man har fått fram nya koordinater.

ASTEROIDHOPPARE

Jurfel leder attackstyrkan till en liten hangar i en annan del av transportskeppet. Där får rebellerna sex kuber detonit, tre utlösare, rymddräkter åt alla, och fyra asteroidhoppare. Ber rollpersonerna om ytterligare utrustning kan de få det, inom rimlighetens gräns. Men kom ihåg att verpinerna inte har några vapen.

Talmannen förklarar att varje asteroidhoppare rymmer fyra personer. De är repulsorfordon med kort aktionsradie, idealiska för att färdas genom asteroidbältet. De kan däremot inte användas ute i tomma rymden. Fordonen har täckts med ett särskilt skikt av sensorreflekterande material som bör förvirra Imperiets spaningsutrustning. Resan till Shantipole bör ta ungefär tre timmar om inget oförutsett händer.

RESAN BÖRJAR

När rollpersonerna har gått ombord på asteroidhopparna låter du piloterna slå enkla slag för att köra repulsorfordon. Det är vad de måste klara för att få igång fordonen och flyga dem ut ur hangaren. Läs upp:

Asteroidhopparna glider ut ur transportskeppet. Flera dussin små och medelstora skepp finns i närheten, allihop är verpinska. Ni ser en flyktkapsel plockas upp av ett av de större skeppen. Men när repulsormotorerna på era små farkoster kommer igång lämnar ni snabbt verpinernas flotta bakom er.

Innan rebellerna kan börja sitt angrepp på forskningsstationen Shantipole måste de ta sig dit, och det är inte så enkelt som det låter. På vägen inträffar först ett möte med en kejserlig sondrobot, sedan en asteroidstorm som måste passeras. Låt piloterna slå lätta repulsor-slag för att simulera resan. Mötet med sondroboten inträffar efter en timme. Ytterligare en timme senare råkar de ut för asteroidstormen.

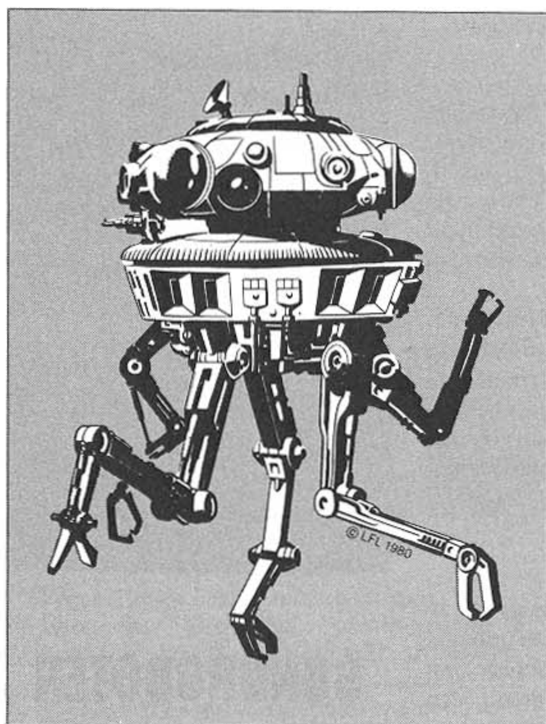
ASTEROIDHOPPARE:	
Besättning:	1
Passagerare:	3
Hastighet:	2T
Manöverförmåga:	3T
Skrov:	3T
Vapen:	Inga
Sköldar:	Inga

SONDROBOT:	
STY	4T
Laservapen:	4T
Söka:	4T
Vapen: laserkanon	4T+2

SONDROBOTEN

Imperiet har skickat ut sondrobotar som söker igenom asteroidbältet efter de saknade rebellerna. Nothos har befallt att de ska användas som ett komplement till TIE-patrullerna, särskilt i de tätare områdena där jaktskeppen har svårt att navigera. Plötsligt mottar rebellerna en rapport från en sondrobot som ser ut att vara på väg rakt mot verpinernas flotta. Den som klarar ett enkelt slag för säkerhetssystem inser att sändningen är en kejserlig kod. Ett medelsvårt slag identifierar att sändningen kommer från en sondrobot, och vilken kurs den har. Ett svårt slag betyder att rollpersonen har lyckats knäcka koden och får veta att roboten ännu inte har upptäckt verpinflottan. Men om den fortsätter på sin nuvarande kurs kommer den att göra det. Rollpersonerna bör bestämma sig för att roboten måste förstöras.

Det är dock inte lätt att förstöra roboten, eftersom hopparna inte har några kanoner. Rollpersonerna måste antingen ramma den eller öppna luckan och använda sina laserpisto-



ler. Öppnar man luckan måste alla givetvis bära rymddräkt, men med tanke på det kommande uppdraget har alla antagligen tagit på sig dräkterna redan före start. Ramning medför 6T skada på roboten och 3T på hopparen.

Om roboten får tillräckligt mycket stryk för att bli satt ur funktion, spränger den automatiskt sig för att inte bli infångad.

Ett alternativ är att rollpersonerna kan försöka leda roboten på villovägar. Roboten är programmerad för att undersöka allt som verkar onormalt. Låt alla någorlunda vettiga åtgärder dra bort roboten.

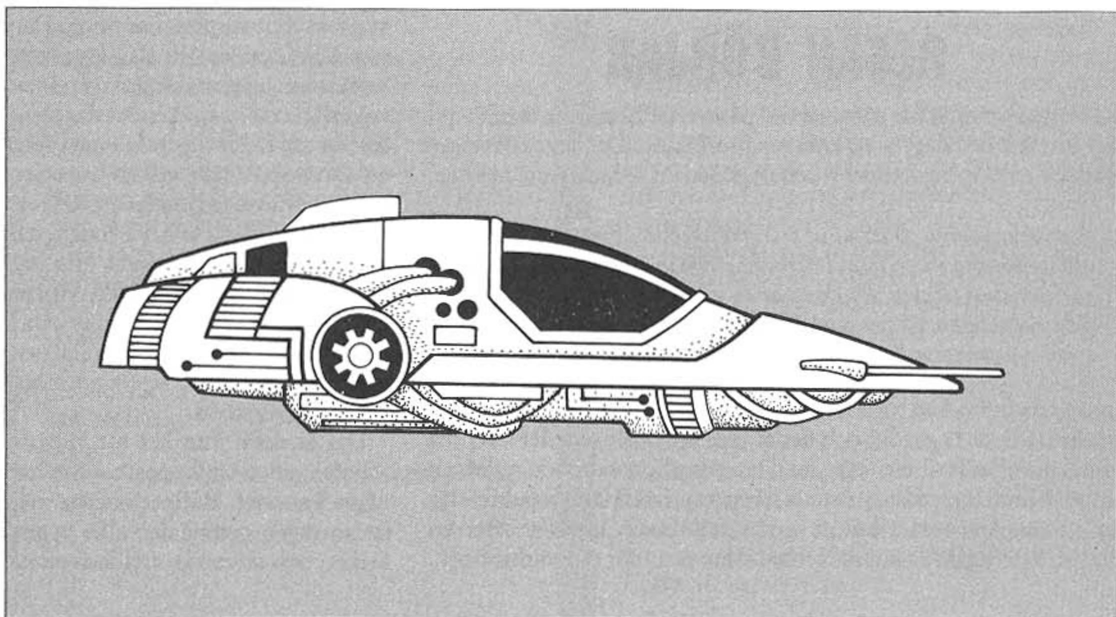
ASTEROIDSTORMEN

Rebellerna är nästan framme vid målet för resan när de får in två saker på sensorerna. Framför dem finns ett område där asteroiderna ligger mycket tätare än normalt, och i utkanten av området finns en TIE-patrull. Suskafoo förklarar att området framför dem är en asteroidstorm, något som är ganska vanligt. "Vi brukar helt enkelt flyga runt" säger han. "Men med de där TIE-skeppen alldeles i närheten är det stor risk att vi skulle bli upptäckta."

Nu måste rollpersonerna välja: antingen kan de försöka flyga igenom asteroidstormen och riskera att bli krossade, eller också kan de flyga runt den och riskera att råka ut för TIE-patrullen.

Att flyga genom stormen fodrar tre svåra repulsorfordon-slag. Spelarna får addera fordonens manöverförmåga till sina egna tärningsslag. Ett misslyckande betyder att hopparen har träffats av en asteroid som gör 3T skada på skrovet. En hoppare som blir så svårt skadad att den inte kan manövrera fortsätter att träffas av asteroider tills den krossas. Rebeller inuti en orörlig hoppare skadas tillsammans med sitt fordon.

Väljer rollpersonerna att gå runt stormen måste de flyga mot asteroidbältetes ytterkant (åt andra hållet



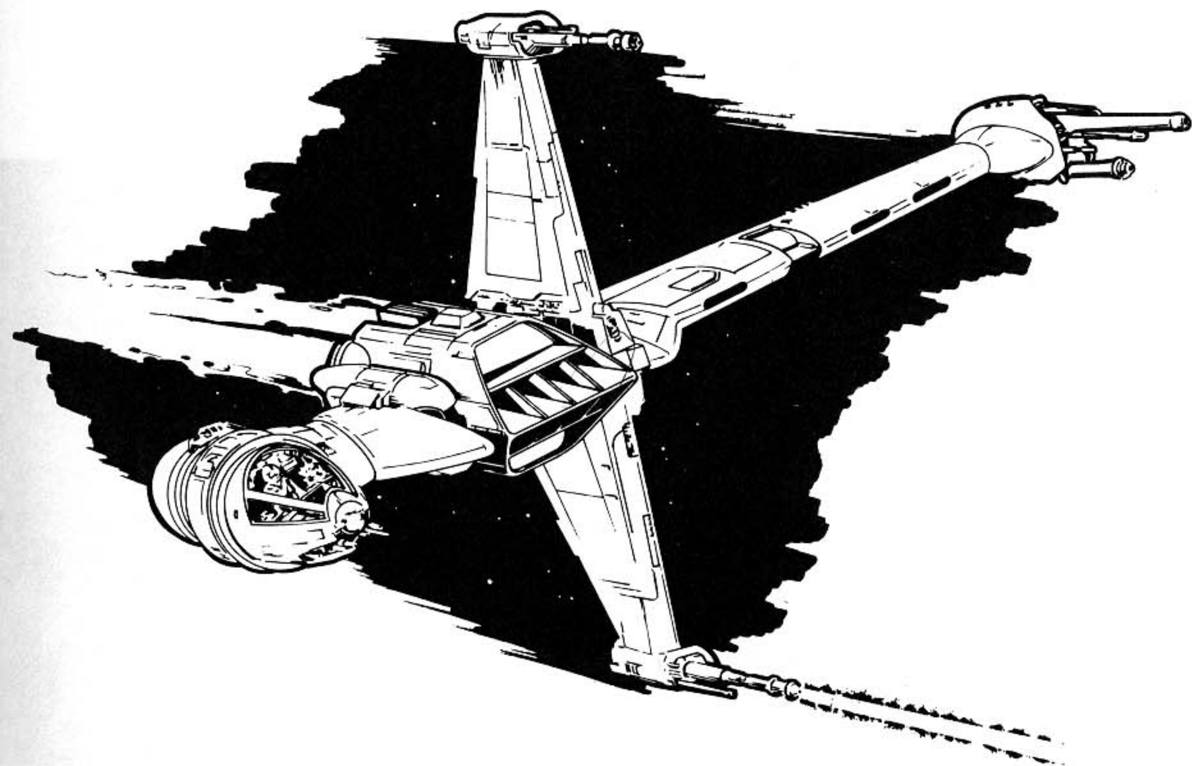
är stormen ännu tätare). De ser genast de två TIE-skeppen. Stannar de och tittar (och klarar ett medelsvårt ITF-slag) så inser de att TIE-skeppen flyger i ett regelbundet sicksack-mönster. Eftersom man kan förutsäga vart de kommer att flyga finns det goda möjligheter att ta sig förbi utan att bli upptäckt. Ett medelsvårt repulsorfordon-slag räcker för att klara det, och spelarna kan addera asteroidhopparnas manöverförmåga till sina egna slag. Om rebellerna inte lyckades upptäcka TIE-skeppens rörelsemönster måste de klara ett mycket svårt repulsor-slag för att undgå upptäckt. Den asteroidhoppare som misslyckas blir upptäckt, och TIE-skeppen kommer farande med blixtrande kanoner. Man kan då undvika dem genom att ge sig in i asteroidstormen, men då måste man förstås klara sig igenom den (se ovan).

FRAMME VID SHANTIPOLE

Resten av resan är händelselös. Suskafoo föreslår att man ska ta ännu en titt på forskningsstationen. Han projicerar en bild av den på alla tre hopparnas bildskärmar (visa spelarna färgkartan) och läs upp:

På skärmarna ser ni en bild av forskningsstationens utsida, som sakta roterar för att visa den från alla riktningar. Sedan försvinner asteroidens yttre, och ni kan se innanmätet. "Tyvärr", säger Suskafoo, "kommer den här bilden från vårt databibliotek. Den visar inte de skador som Shantipole kanske fick vid det kejserliga angreppet. Först när vi kommer fram kan vi uppskatta hur stora skadorna är."

Strax efter detta kommer asteroidhopparna fram till forskningsstationen Shantipole. Man kan se att det brinner i hangar två. Det finns också andra spår av våld, men inget så uppenbart som den förstörda hangaren. Innan de tar sig närmare och blir upptäckta av patrullerande TIE-skepp måste rebellerna bestämma sig för hur och var de ska försöka ta sig in.



AVSNITT FYRA:

ÅTERERÖVRING

SAMMANFATTNING

Efter sin hårresande färd genom asteroidbältet kommer rebellerna fram till forskningsstationen Shantipole. Där måste de hitta ett sätt att ta sig in i asteroiden utan att bli upptäckta, bege sig till huvudgeneratorn och placera sina tidsinställda bomber, och sedan hitta hangaren där B-vingarna förvaras. Shantipole bevakas nu av en hord stormtrupper. Varje litet misstag kan betyda att stormtrupperna alarmeras, vilket gör uppdraget mycket svårare eller rent av omöjligt.

FORSKNINGSSTATIONEN SHANTIPOLE

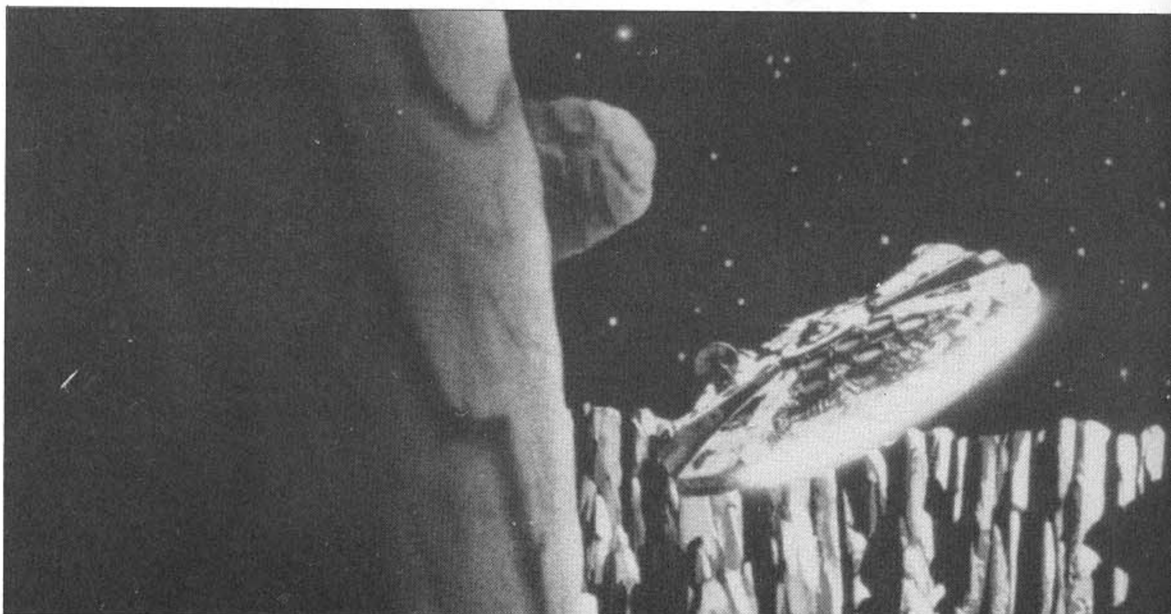
Innan Imperiet anlände var Shantipole Alliansens största bas i Roche-systemet. Här har verpinska ingenjörer jobbat i fem månader med att ta fram prototyperna till den nya tvåmans B-vingen. Men nu kontrolleras Shantipole av Imperiet.

Kommendör Nothos har beordrat stormtrupperna att riva hela stationen. Den ska plockas ned i sina beståndsdelar och föras bort. Stormsoldaterna har samma tärningsvärden som de i avsnitt två. De rör sig alltid i patruller om åtta soldater och en officer, eller i grupper om tre till fem soldater. De verpiner som inte lyckades fly vid angreppet håller man nu på att samla upp för att frakta iväg till kejserliga fängelser, och man förbereder sig för att flytta B-vingarna till Nothos flaggskepp. (Observera att officerare i stormtrupperna har 1T högre än vanliga soldater på alla TN.)

Asteroiden var ursprungligen en av verpinernas bostäder, och är avsevärt större än Ackbars bas. Före angreppet bodde ungefär 200 verpiner här, plus resten av Ackbars ingenjörer. Stationen har tre nivåer, som framgår av färgkartan och kartan på mittbladet.

OBSERVATION AV ASTEROIDEN

När rollpersonerna närmar sig asteroiden föreslår Suskafoo att de ska landa en stund på ett mindre klippklot som finns i närheten, eftersom det verkar vara en bra plats för att observera vad som händer. När rebellerna har landat där läser du upp följande:



Forskningsstationen roterar sakta framför er. Ni kan se flera luftslussar och repulsorenheter här och var på asteroidens yta. Efter en stund kommer två hangaröppningar fram i ert synfält. Den första är helt sönderskjuten — tydligen var det där Imperiet satte in sitt angrepp. Avslitna elkablar och annat skräp svävar fritt omkring därinne och glider ut i rymden genom öppningen. Tydligen har både gravitationsfältet och kraftfältet framför öppningen förstörts. Ett svartnat, bränt skepp ligger vid ena väggen. Fem kejserliga tekniker i rymddräkt rör sig där inne i halvdunklet. Tydligen håller de på att undersöka skadorna.

Den andra hangaren är väl upplyst och ser ut att vara oskadad. Dussintals stormsoldater står på vakt medan obeväpnade tekniker lastar ombord lådor på en stor kejserlig skyttel som står till höger. Till vänster står ett litet mon calamariskt fraktskepp som inte verkar vara föremål för någon verksamhet.

Varje rollperson som klarar ett lätt ITF-slag märker följande:

• Här och var på asteroidens yttersida finns fläckar av glittrande iskristaller. Den som klarar ett enkelt överlevnadsslag inser att det är spåren efter luftslussar som har öppnats och släppt ut fuktig luft. Vid några av isfläckarna finns en lucka av standardformat för luftslussar (område 2, 10 och 27 på kartan). Men det finns också isfläckar där man inte kan se en sådan lucka, vilket tyder på att där kan finnas en mindre öppning som leder in i verpinernas tunnlar (område 1 på kartan).

• Ovanpå asteroiden reser sig en väldig kupol. Suskafoo förklarar att det är taket på asteroidens matfabrik, där verpinerna odlar frukt och grönsaker.

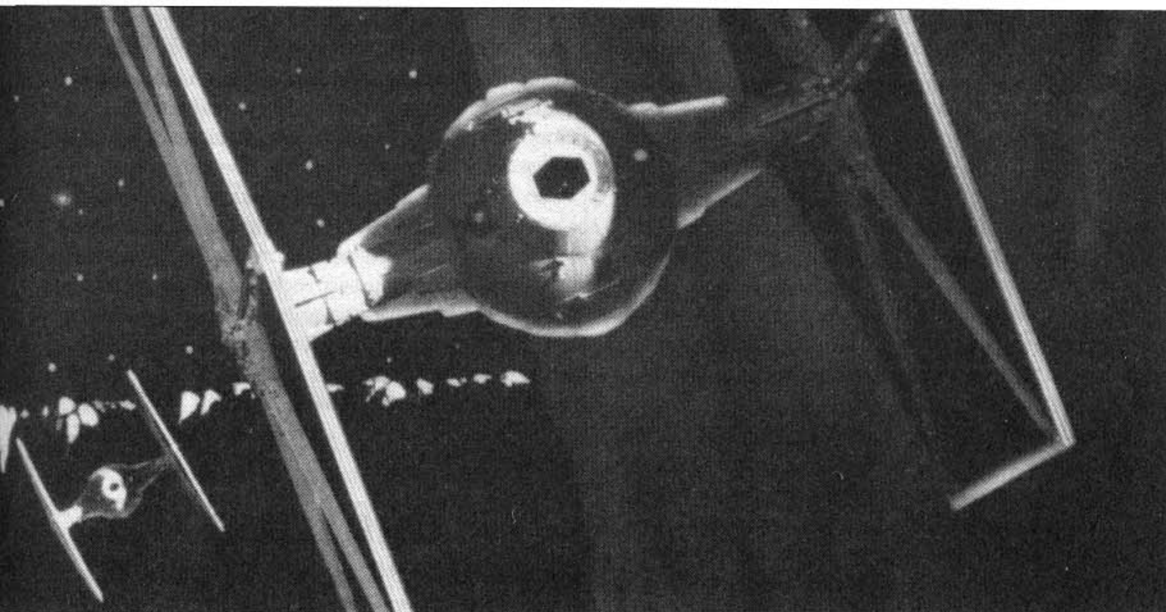
• Från en tillfällig ställning i taket i den oskadade hangaren hänger fyra TIE-skepp. En flyttbar laserkanon står uppställd vid ingången från hangaren till asteroidens inre.

Låt spelarna få tid på sig att planera sitt angrepp. Ibland ser de hur en mindre asteroid studsar bort från stationens repulsorer, men i övrigt finns inget mer att upptäcka. Teknikerna i den skadade hangaren arbetar där hela dagen.

Om spelarna vill vänta länge låter du Suskafoo påminna dem om att verpinernas flotta kan bli upptäckt när som helst, och att det är bråttom. Väntar rebellerna mer än 12 timmar får de en nödsignal från Ackbar som talar om att verpinernas flotta har blivit angripen. Från det ögonblicket har rollpersonerna 30 minuter på sig att skaffa ett stridsdugligt skepp om de ska hinna rädda Ackbar.

ATT TA SIG IN

Nu måste rebellerna ta sig in i stationen på något sätt. Ett medelsvårt smyga-slag krävs för att varje hoppare ska ta sig fram till asteroiden utan att bli upptäckt. Ett misslyckande betyder att någon av de kejserliga ser något misstänkt och rapporterar det. I så fall ökas stationens beredskap en nivå (se "Shantipoles försvar" nedan).



Det finns två bra vägar in i asteroiden: genom de dolda luckorna och genom den skadade hangaren. Båda ger goda chanser att ta sig in utan att bli upptäckt, men båda innehåller också faror. I hangaren måste man undvika eller kväsa de kejserliga teknikerna. I tunnlarna finns en rymdsnigel som lever på mynocker men inte har något emot att äta ett par rebeller som omväxling.

Möjliga, men sämre vägar är att ta sig in genom luftslussarna eller genom den oskadade hangaren. Båda är upplysta och bevakade och ger praktiskt taget ingen möjlighet att komma in ouppträckt.

DE DOLDA TUNNLARNA

Genom att iaktta iskristallerna på asteroidens yta upptäcker rebellerna en dold ingång. Suskafoo kan förklara att iskristallerna tyder på att där finns en luftsluss eller något slags passage där luft har kommit ut.

När rebellerna kommer in genom en av de dolda öppningarna finner de att tunneln är full av iskristaller. Det blir svårt att hålla balansen (-1T på alla SMI-baserade färdigheter). Det finns en hel del tunnlar här innanför luftslussen, och det är enbart genom att följa iskristallerna som man kan ta sig in i stationen. Tala om för spelarna att tunneln delar sig vid ett par tillfällen, och låt dem själva lista ut att det är tunnlar med is de ska följa. Längre in i tunneln kommer rollpersonerna fram till en fungerande luftsluss. Med hjälp av en kontrollpanel på väggen (medelsvårt slag för säkerhetssystem) kan man öppna en lucka in till den del av asteroiden som är luftfylld.

Tyvärr bor det en rymdsnigel i det här tunnelsystemet. Den anfaller varje rörligt föremål som kommer inom räckhåll.

Öka spänningen när rollpersonerna går genom gångarna, genom att påpeka att de tycker sig se något som rör sig då och då. Skräm upp dem genom att låta dem snava över ett näste av mynocker, som dock snabbt flyger sin väg när de blir störda. Slå medelsvåra ITF-slag för alla rollpersoner, och låt dem som lyckas få möjlighet att ropa en varning till de andra när rymdsnigeln anfaller. Om ingen lyckas betyder det att angreppet kommer som en total överraskning, och rollpersonerna kan inte göra någonting under den första stridsrundan.

Rymdsnigelns taktik: Det här är en ganska liten rymdsnigel (4 meter lång). När den dyker upp anfaller den den person i rebellgruppen som går sist. Sedan anfalls den person som står närmast i varje stridsrunda. Den fortsätter att angripa tills den blir sårad. Eftersom tunnlarna är så trånga får rollpersonerna -1T på alla ducka-slag mot snigeln (förutom den tärning de har förlorat på grund av den hala isen).

Rymdsnigel: SMI 2T, ITF 1T, STY 4T, hastighet 3T, storlek 4 meter, beväpning: tänder (skada 5T).

DEN SKADADE HANGAREN

Hangar 2 blev helt förstörd vid det kejserliga anfallet. En provisorisk luftsluss har riggats upp mellan hangaren och de luftfyllda delarna av stationen.

Ett lag om fem tekniker går igenom resterna, kollar skadorna och studerar den verpinska utrustning som finns kvar. Kraftförsörjningen är sönder, så de arbetar i skenet från ljusstavar.

Teknikerna har lätta laserpistoler men är inga stridande trupper. De har komlänkar inbyggda i sina rymddräkter och ropar på hjälp vid första tecken till fientlig aktivitet. De flyr helst och slåss bara om de måste. Alla rollpersoner av militär typ ser genast att de här teknikerna är icke-stridande. Det bästa är att försöka smita förbi dem utan fientligheter. Här är några sätt att göra det:

- Slå svåra smyga-slag för alla som försöker smyga sig förbi teknikerna i skydd av mörkret. Hittar rollpersonerna på en avledande manöver kan du sänka svårighetsgraden.
- Ordna så att en av teknikerna råkar ut för en "olycka" som får de andra att skynda fram för att bära honom till sjukrummet.
- Bluffa sig förbi teknikerna. Detta kräver en bra bluffhistoria och ett svårt bluff- eller ledarskapsslag. Sänk svårighetsgraden beroende på hur väl spelarna sköter situationen.
- Förlama eller slå teknikerna medvetslösa. Rollpersonerna har två stridsrundor på sig för att slå ut alla fem teknikerna, annars hinner någon slå larm. Om larm slås höjs stationens beredskap en nivå, och en patrull stormtrupper skickas för att undersöka situationen i hangar 2. Den kommer fram efter fem stridsrundor.

Om rollpersonerna lyckas smita förbi teknikerna behövs ett medelsvårt slag för säkerhetssystem för att lista ut koden till luftslussen. Ett misslyckande betyder att man får upp slussen, men stationens beredskap höjs en nivå och stormtrupper skickas för att undersöka. Ett lyckat slag betyder att rollpersonerna har kommit in obemärkta.

Kejserliga tekniker: SMI 2T+1, BIL 2T+2, teknologi 4T+2, ITF 2T+2, alla andra egenskaper och färdigheter 2T. Vapen: lätt laserpistol, skada 3T.

LUFTSLUSSARNA

Alla luftslussarna är likadana. De består av ett kubiskt rum med två meters sida och tjugo centimeter tjocka

dörrar av durastål. Ytterdörren öppnas direkt mot rymden, innerdörren skyddar stationens inre atmosfär. Båda dörrarna är försedda med ett litet fönster som ger möjlighet att se en begränsad del av det som finns på andra sidan. När rollpersonerna kommer fram är den yttre dörren stängd, den inre är öppen. Det finns tre stormsoldater posterade inne i luftslussen för att hindra eventuella förrymda verpiner att fly. Med några minuters mellanrum tittar någon av dem genom fönstret, för säkerhets skull. Det finns kontrollpaneler utanför, innanför och inuti luftslussen. Ett trycklås gör det omöjligt att öppna båda dörrarna samtidigt.

Rollpersoner som klarar ett svårt slag för säkerhetssystem kan sätta trycklåset ur funktion och öppna slussen från utsidan. Eftersom det betyder att båda dörrarna öppnas samtidigt, måste stormtrupperna klara ett lätt SMI-slag för att inte blåsas ut i rymden av luftdraget. Den datorstyrda miljökontrollen slår samtidigt larm om tryckfallet, hela stationens beredskap höjs en nivå, och närmaste lufttäta tryckdörr stängs automatiskt.

Stormtrupper och teknisk personal anländer inom tio minuter för att undersöka vad som hänt. Under dessa tio minuter måste rollpersonerna stänga luftslussen och överlista låset på den lufttäta tryckdörren (ett svårt slag för datorprogrammering). Sedan måste de hitta någonstans att gömma sig för att undvika de kommande stormtrupperna.

Andra möjligheter att ta sig in genom luftslussen kan t ex vara effektiva förklädnader, skickligt skytte eller användning av Kraften.

DEN OSKADADE HANGAREN

Suskafoo varnar rollpersonerna för att försöka ta sig in via den oskadade hangaren. Han påpekar att minst 25 stormsoldater och ett tungt vapen var synliga där. Om spelarna ignorerar detta kan endast extrem tur eller osedvanligt lyckad användning av Kraften rädda deras liv och hålla basen under Beredskapsnivå 3. (Se avsnitt 5 för mer detaljer om hangarens försvar. Ignorera allt om Salin Glek och B-vingarna om rollpersonerna beger sig dit nu.)

SHANTIPOLES FÖRSVAR

Spelledarens karta över Shantipole (på mittenbladet) visar var alla stormtrupper finns i stationen. Visa inte denna karta för spelarna (färgkartan kan du däremot visa).

Att bevaka Shantipole är en taktisk mardröm för de kejserliga. Tunnlarna är krokiga och invecklade, det finns inga klara skottlinjer, och systemet innehåller över hundra små rum. Åtskilliga stormsoldater är sysselsatta med att finkamma stationen. Ungefär 90 av dem letar efter gömda verpiner i tunnelsystemet. Resten arbetar i hangaren, står på post eller går i rutinmässiga vaktpatruller.

När det här avsnittet börjar har Imperiet ingen aning om att rebellerna planerar en räd. Erövringen av basen var enkel och skedde utan blodspillan. De fredliga verpinerna bjöd inget motstånd. Detta har invaggat de kejserliga i en falsk känsla av säkerhet. De är övertygade om att alla rebeller som undkommit fortfarande befinner sig på flykt och mest är intresserade av att hålla sig gömda. Ändå finns det noggranna rutiner inom imperiet, och man bevakar tunnlarna för att få tag på dem man eventuellt missade från början.

Shantipole arbetar med ett beredskapssystem i fyra nivåer. När rollpersonerna kommer dit befinner sig basen vid den lägsta nivån (noll). Varje gång rebellerna gör något som väcker de kejserligas misstankar höjs nivån ett steg.

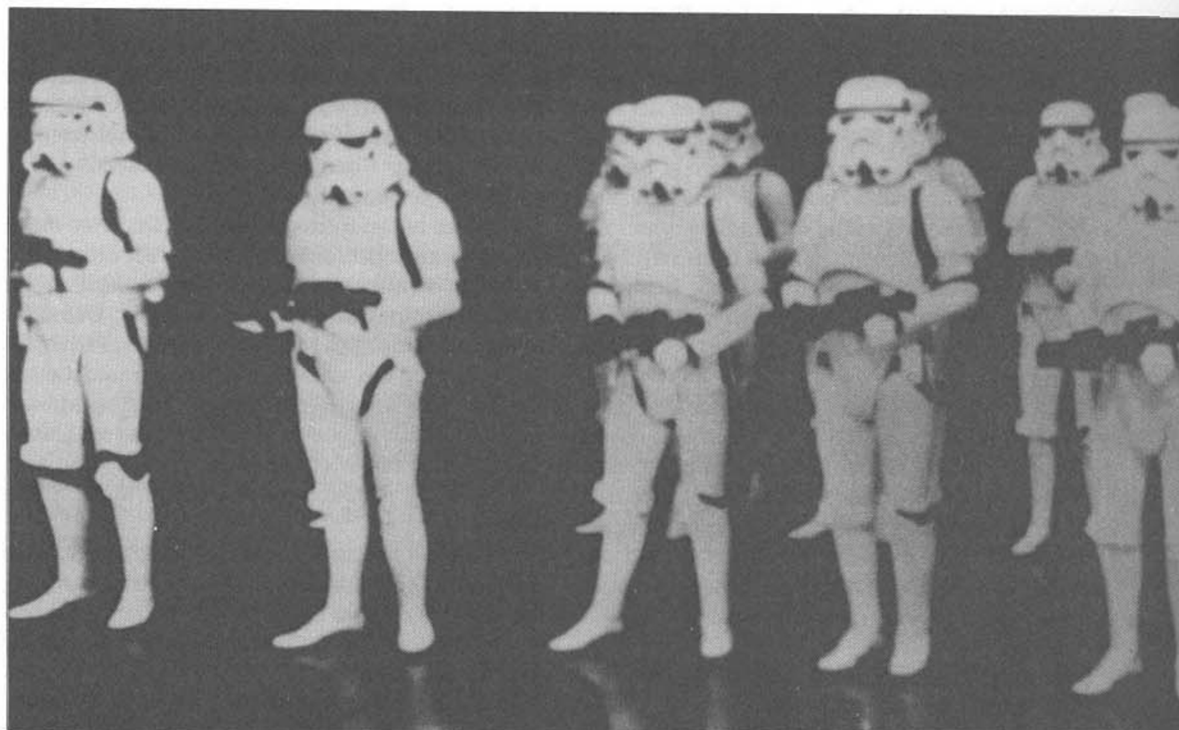
Beredskapsnivå noll: Inga patrullerande stormtrupper. Enbart stillastående vaktposter på de platser som anges på kartan.

Beredskapsnivå ett: Vaktposter som vanligt. Grupper av stormsoldater patrullerar stationen för att skydda mot eventuella intrång. En etta på en sexsidig tärning betyder att rollpersonerna har hamnat intill en patrull. (Slå varje gång de lämnar ett rum.) Ett lätt smyga-slag krävs för var och en, om de inte ska bli upptäckta.

Beredskapsnivå två: De stående vaktposterna fördubblas. Grupper av stormsoldater patrullerar stationen och letar efter inkränglingar. En etta eller tvåa på en sexsidig tärning betyder att rollpersonerna har hamnat i närheten av en patrull. (Slå varje gång de lämnar ett rum.) Ett medelsvårt smyga-slag krävs för var och en, om de inte ska bli upptäckta.

Beredskapsnivå tre: Tryckdörrarna runt det område där rebellerna senast påträffades stängs. Låskoderna ändras, och kräver nu ett svårt slag för säkerhetssystem för att öppnas. Två tungt beväpnade patruller av stormtrupper går in i det aktuella området för att gripa inkränglingarna.

Om rollpersonerna råkar ut för en patrull när basen är på beredskapsnivå ett eller två, ropar stormtrupperna till dem att kapitulera innan de anfaller. Vid beredskapsnivå tre skjuter stormtrupperna på allt som rör sig. En strid mot en patrull medför alltid att beredskapsnivån höjs ett steg.



INNE I STATIONEN...

Försiktighet och list bör vara rebellernas huvudregel när de går omkring inne i stationen. De kan inte bara landa och börja skjuta omkring sig. Går de till öppet anfall mot hela basen har de inget annat att vänta sig än död eller fångenskap.

Råkar man i en situation där strid inte kan undvikas, är det säkrast att slå ut stormtrupperna snabbt med en välkoordinerad attack. Stormsoldater som är vid medvetande efter två stridsrundor slår larm, vilket höjer beredskapsnivån ett steg.

Att eliminera vaktposterna är inte heller någon idiotsäker metod. Nothos är ingen dåre, och alla vakter måste svara på anrop var 15:e minut. Om någon inte svarar, skickas en patrull att undersöka vad som hänt, och beredskapsnivån höjs ett steg.

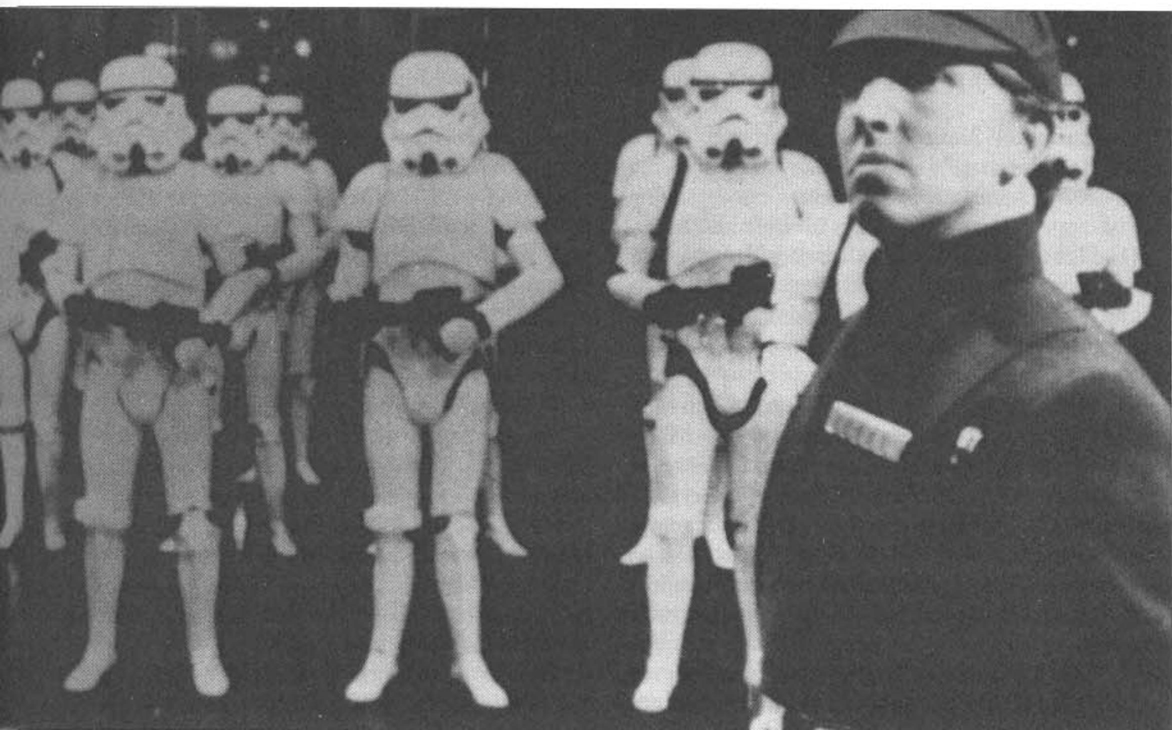
Ju mer skada rollpersonerna ställer till med, desto svårare blir det att klara uppdraget. Gör de många misstag är det stor risk att de måste tampas med en station i högsta larmberedskap. Skulle de råka så illa ut kan det vara bra om du hjälper dem lite. En verpin kan dyka upp ur en okänd tunnel och rädda dem ur en trängd situation. Blir några rebeller fångade sätts de i förrådet (26) som nu utgör arrestlokal. Då är det upp till dig och spelarna att planera ett rymningsförsök.

BESKRIVNINGAR AV RUM I SHANTIPOLE

Här följer beskrivningar av alla de rum som finns på kartan, så som de ser ut när rebellerna anländer till stationen. Precis som när det gällde Ackbars bas, är det här ingen fullständig förteckning över allt som finns i rummen, utan bara en beskrivning av rummens funktion ochde viktigaste inventarierna.

1. Verpinska tunnlar. Tunnlarna byggdes under den tid då asteroiden var hem för en koloni verpiner. Det är en komplicerad labyrint i tre våningar, med över 100 små rum och många svängar och krökar. Nivåerna förbinds med repulsor-lyftrör. Det finns en dold ingång från asteroidens yttersida till den översta nivån.

När rollpersonerna kommer till asteroiden är 90 stormsoldater sysselsatta med att söka igenom tunnlarna efter verpiner som kan ha gömt sig där. När stationens beredskapsnivå höjs kallas stormsoldater successivt bort från tunnlarna för att söka igenom andra delar av anläggningen. Slå en sexsidig tärning lite då och då när rollpersonerna går genom tunnlarna. En etta betyder att de råkar stöta ihop med en patrull stormsoldater, en sexa betyder att de hittar en flyende verpin.



2. Luftsluss 1. En utförlig beskrivning finns under "Luftslussarna" ovan.

3. Kommunikationscentral. Här arbetar fyra kejserliga tekniker. De håller på att montera ned verpinernas radioanläggning för att transportera bort den. Mitt i rummet står tre urkopplade datorer. Kablar hänger lösa där datorerna tidigare var inkopplade vid väggen.Teknikerna märker inte rebellerna om de inte gör något särskilt. Den officer som leder teknikerna har en komlänk, men den ligger en bit ifrån honom på en av de urkopplade datorerna. Suskafoo kan använda huvuddatorn härifrån och ta fram de saknade uppgifterna om de B-vingade jaktskeppen, om han får arbeta ostört i sex stridsrundor.

4. Fritidsrum. Här finns två bord, sex stolar, en autokock och ett spelbräde för holoschack.

5. Mäss. Allt som finns här är sex långa bord, bänkar, och några tallrikar med halvätna måltidsrester.

6. Hissar. Dessa gammalmodiga hissar förbinder huvudnivån med växtodlingen, och miljösystemet med reservgeneratorerna på den lägsta nivån.

7. Kommandocentral. Här finns flera tekniker och officerare som arbetar vid datorterminaler, dels utmed tre av väggarna, dels vid en kontrollpult i mitten av rummet. Flera kablar går över golvet eller hänger urkopplade vid väggarna.Det verkar som om flera konsoler har flyttats bort, och i ett hörn ligger en hög bortslängda elektroniska komponenter.

De kejserliga håller på att montera ned stationens datorer. Tolv stycken tekniker arbetar med det, och är så upptagna att de inte lägger märke till vad som händer omkring dem. Rebeller som klarar ett lätt bluff-slag kan gå rakt genom kommandocentralen utan att väcka uppmärksamhet.

Från det här rummet kan man styra alla tryckdörrar i hela asteroiden. Varje angrepp mot kommandocentralen höjer omedelbart beredskapsnivån till 3. Suskafoo kan använda huvuddatorn härifrån och ta fram de saknade uppgifterna om de B-vingade jaktskeppen, om han får arbeta ostört i sex stridsrundor.

8. Operatörsrum för dator. Det här är ett litet rum avsett för underhåll och systemprogrammering. En ensam tekniker arbetar vid rummets enda terminal. Han försöker få fram data om B-vingarna ur huvuddatorn (själva datorn står i ett förseglat rum på nedersta våningen).

Från den här terminalen har man kontroll över alla tekniska system i hela stationen. En eldstrid här kan knappast undgå uppmärksamhet från de tolv teknikerna i kommandocentralen, och därmed höja beredskapsnivån till tre. Suskafoo kan använda huvuddatorn härifrån och ta fram de saknade uppgifterna om de B-vingade jaktskeppen, om han får arbeta ostört i sex stridsrundor.

9. Bostäder. Omkullvälta sängar och utspridda

kläder tyder på att stationens invånare överraskades av det kejserliga anfallet. Det här är ett långt, öppet rum där sängar står på rad utmed väggarna, som i en militärbarack.

10. Luftsluss 2. En utförlig beskrivning finns under "Luftslussarna" ovan. Medan rollpersonerna går omkring i stationen dockar Salin Glek det stulna rebellskeppet här, och går sedan till Luftsluss 1.

11. Flyktkapslar. Förutom stormsoldaterna som står på vakt är det här rummet tomt. I väggen finns utskjutningsramper för sex flyktkapslar. Alla är tomma, kapslarna har använts av personal som försökte undkomma Imperiets attack.

12. Sjukrum. På golvet ligger åtta omkullvälta sängar. Lakanen är sönderrivna och brända. Mitt i rummet står två bacta-tankar med krossade inspektionsfönster. Runt dem flyter bacta-vätska i en stor pöl på golvet. Rebeller som letar igenom rummet hittar tre stycken medpack. Vid ena väggen finns en datorterminal, som Suskafoo kan använda för att leta fram de saknade uppgifterna om de B-vingade jaktskeppen.

13. Repulsorkontroll. I mitten av rummet står två repulsorgeneratorer. Verpinerna använder dem för att hindra asteroiden att kollidera med andra kringflygande klippblock. Vid en vägg står fyra terminaler där lika många kejserliga datatekniker arbetar. De håller på med förberedelser för att montera ned anläggningen som styr repulsorerna.

14. Huvudgenerator. Liksom andra verpinska asteroider får Shantipole sin kraft från en borongenerator. Den står på på ett meterhögt fundament av permacit i ena hörnet. Ett tjockt tryckrör i taket leder till kraftomvandlaren i nästa rum.

Genom att placera ut och spränga fyra kuber detonit kan rollpersonerna förstöra generatorn. Ett medelsvårt slag för sprängteknik behövs för att placera ut kuberna, koppla ledningarna rätt och ställa tiduret på 30 minuters fördröjning. Om tärningsslaget misslyckas kommer laddningen att detonera tidigare än rollpersonerna tänkt sig. Sänk tiden med en minut för varje siffra lägre än svårighetsgraden, till max 15 minuter. Om de missar tärningsslaget med mer än 15 exploderar detoniten medan man arbetar med den, och alla som befinner sig i rummet får 8T i skada. I så fall exploderar dock inte själva generatorn eftersom detoniten inte var rätt placerad. Alternativt kan ett misslyckande helt enkelt betyda att laddningen inte lyckas få generatorn att explodera. Den sätts ur funktion, men stationen sprängs inte i småbitar.

15. Kraftomvandlare. Överskottsenergin från generatorn överförs till kraftomvandlaren och används till vissa sekundära system, t ex belysning och gravitationskontroll.

16. Miljösystem. Allt som rör asteroidens inre miljö styrs härifrån: temperatur, lufttryck, luftens sammansättning, gravitation och återvinning av vatten. Mitt i rummet står en stor dator. Om rebellerna vill kan de manipulera stationens miljö härifrån. Det krävs ett svårt teknik-slag för att stänga av lufttillförseln till en del av stationen (en sådan åtgärd påverkar dock inte stormtrupperna, eftersom de har eget miljösystem i sina rustningar). Att stänga av hela systemet är inte svårare än att träffa datorn med ett skott från en laserpistol. Resultatet blir att ett automatiskt larm går till kommandocentralen och stationens beredskapsnivå höjs ett steg.

Stänger man av miljösystemet betyder det inte att basen genast töms på luft eller att temperatur och gravitation omedelbart höjs eller sänks.

17. Atmosfärgeneratorer. Atmosfärgeneratorn styrs av miljösystemsdatorn, och har som sin huvuduppgift att framställa argon — en ädelgas som finns i små mängder i de flesta planeters atmosfär, men som är nödvändig för verpinernas hälsa.

Argonet och de andra gaser som produceras här leds i rör genom väggen till miljösystemet, där datorn fördelar det och skickar det vidare ut till stationens olika delar via ett system av ledningar och fläktar.

Förstör man atmosfärgeneratorn höjs stationens beredskapsnivå ett steg. Det tar flera dagar innan verpinerna börjar må dåligt av argonbrist.

18. Piloternas vilrum. Här vilar sex kejserliga piloter sig. Se avsnitt fem för fler detaljer.

19. Hangar 1. Denna hangar är oskadad. Här inträffar äventyrets höjdpunkt. När rollpersonerna kommer inom synhåll från hangar 1 går du till avsnitt fem och tittar på kartan på mittbladet.

20. Förråd. Uppbrutna lådor och kistor ligger strödda över rummet. Alla vapen och annan tung utrustning har redan förts bort, men en del mindre föremål finns kvar. Använd ditt omdöme för att bestämma vad rollpersonerna kan (och behöver) hitta här.

21. Underhållsverkstad. Här finns diverse verktyg, felsökningsdatorer och reservdelar till fordon.

22. Skadad reparationsverkstad. Inget användbart finns kvar i denna helt sönderskjutna verkstad. En provisorisk luftsluss har satts upp i passagen mellan verkstaden och den inre tunneln.

23. Hangar 2. Bombardemanget vid Imperiets anfall har totalförstört denna hangar och den intilliggande verkstaden. Fem kejserliga tekniker i rymddräkter undersöker resterna. Mer information om hangaren finns under "Den skadade hangaren" ovan.

24. Sköldgeneratorer. Den här maskinen kontrol-

lerar kraftfältet som hindrar atmosfären i hangarerna att försvinna ut i rymden. För att stänga av den måste man klippa av kablarna till alla tre energicellerna och dessutom förstöra huvudkabeln. För att hitta huvudkabeln krävs ett medelsvårt teknologi-slag.

När kraftfältet försvinner hörs en larmsignal överallt i stationen, och tryckdörrarna närmast hangaren stängs automatiskt. Stormtrupperna måste klara ett enkelt SMI-slag för att hinna aktivera sina magnetiska skor för att inte slungas ut i rymden. Teknikerna har inte den möjligheten.

25. Kraftceller. I händelse av strömavbrott kan de här energicellerna förse sköldgeneratorn med kraft i 72 timmar. Det finns tre celler, var och en förbunden med generatorn via en grov kabel.

26. Arrestlokal. Före det kejserliga anfallet användes det här rummet som reservdelslager till verkstäderna. De kejserliga har gjort om det till arrestlokal. Två vakter med lasergevär (skada 5T) står vid dörren.

Sju verpiner sitter tysta vid bortre väggen. Just dessa sju är de ingenjörer som konstruerade B-vingen, men Imperiet vet ännu inte hur viktiga deras fångar är. Det är också samma verpiner som finns med i avsnitt fem. Vid första tillfälle talar de om för rebellerna att B-vingarna är flygklara. Om rebellerna räddar verpinerna innan de kommer till hangar 1, kommer det naturligtvis inte att finnas med några verpiner i avsnitt fem.

Dessutom — om Pollard "ljöt hjältedöden" i avsnitt två, så finns han här när rebellerna anländer. Han är sårad men försöker hjälpa rollpersonerna så gott han kan.

27. Luftsluss 3. En detaljerad beskrivning finns under "Luftslussarna" ovan.

28. Växtodling. Denna stora hall täcks av en väldig kupol. Miljösystemet ser till att det råder ett varmt och fuktigt tropiskt klimat här.

Över hela salen finns mängder av 180 cm höga skiljeväggar, som kallas "växtväggar". På dessa väggar växer magenge, ett slags svamp. Magenge är ljusgrön och smakar sött. Det är lätt att pilla bort den från växtväggarna och den smakar bäst om man äter den medan den fortfarande är fuktig. Verpinerna äter inget annat än magenge.

Det är lätt att gömma sig i växtodlingen. Det finns hundratals växtväggar, i ett hörn står en väldig bevattningsmaskin, och på andra ställen ligger högar av solpaneler.

Två hissar leder till växtodlingen. Fyra stormsoldater är stationerade här för att fånga verpiner.

29. Förråd. Uppbrutna lådor och kistor ligger strödda över rummet. Alla vapen och annan tung utrustning har redan förts bort, men en del mindre föremål finns kvar. Använd ditt omdöme för att bestämma vad rollpersonerna kan (och behöver) hitta här.

30. Forskningslaboratorium. Här gjordes större delen av de teoretiska beräkningarna och modellproven när man konstruerade B-vingen. Det var också det första rummet som Nothos agenter monterade ned. Ingenting finns kvar. Hela inredningen med allt från stolar till datorer har redan lastats ombord på den kejserliga skytteln i hangar 1.

31. Reservkraftaggregat. Hit kan man komma antingen med hiss eller genom den undre verkstaden. Här finns en anläggning som kan ta överskottsenergi från växtodlingens solceller och omvandla den till elektricitet om huvudgeneratorn skulle haverera. Reservenergin räcker för att hålla igång stationen en kortare tid.

32. Hangarverkstad. En fordonslyftare leder till hangar 1 ovanför. Vid ena väggen finns en asteroidhoppare som är uppochnedvänd och monterad på en ställning. Runt hopparen ligger diverse motordelar utspridda. I ett hörn står ett par arbetsbord med verktyg. Runt väggarna finns också flera datorterminaler. Om rollpersonerna kommer hit innan de nått fram till hangar 1, överraskar de Glek och teknikerna i färd med att lasta den andra B-vingen på lyftaren (den första B-vingen är redan i skytteln).

AVSNITTETS SLUT

Avsnittet slutar när rebellerna når fram till hangar 1 och försöker erövra ett stridsdugligt skepp. Gå till avsnitt fem.



AVSNITT FEM:

KAMPEN OM HANGAR 1

SAMMANFATTNING

Rebellerna angriper den kraftigt bevakade hangar 1 för att skaffa sig ett stridsdugligt skepp. Det man kan se är en ovanligt stor kejserlig skyttel (närmast ett transportskepp), fyra TIE-jaktskepp och ett calamariskt fraktskepp. Vad man inte kan se är att de båda prototyperna till B-vingen har lastats ombord på skytteln.

Trots att deras ursprungliga uppdrag var att återta Ackbars fraktskepp, kan rollpersonerna givetvis ta vilket som helst av skeppen. Men innan de når fram till dem måste de besegra stormtrupperna som finns här.

Avsnittet slutar när rollpersonerna flyger ut ur hangaren i ett eller flera erövrade skepp, helst bara några sekunder innan huvudgeneratorn exploderar (om de har lyckats placera ut detonit där).

HANGAR 1

Rebellerna kommer till hangaren genom endera av två tunnlar, eller via fordonshissen från den undre nivån.

När de kommer till hangaren upptäcker rollpersonerna att situationen har förändrats. Förrädaren Salin Glek för befäl över fyra tekniker som lastar in lådor i skytteln. Lådornas märkning visar att de tillhör Shantipole-projektet. Kartan på mittbladet visar hur hangaren ser ut.

Här medan följer ett "läs upp högt"-stycke. Det utgår från att stationens beredskapsnivå inte har höjts över steg ett. Om nivån har höjts mer eller om rebellerna har gjort det tydligt att de är på väg mot hangaren, ordnar stormtrupperna ett hett välkomnande åt dem — se "Stormtrupperna beredda" nedan.

Hangaren är mycket stor och sjuder av aktivitet. Ni står i en tunnel som mynnar ut på den ena sidoväggen. Runt hela salen löper ett galleri av stål ungefär tio meter ovanför golvet. Till höger från er sett sticker kontrolltornet ut från väggen. Två officerare står där inne och leder arbetet nedanför. På andra sidan hangaren står tre stormsoldater uppe i galleriet, bredvid en lavettmonterad automatisk laserspruta. Intill dem hänger fyra TIE-skepp från en provisorisk ställning. Tjugo stormsoldater finns här och var ute på golvet. Tre av dem vaktar en grupp verpiner vid ena sidan. En quarren, som ni har träffat förut, leder fyra tekniker som håller på att lasta in lådor i en ovanligt stor kejserlig skyttel. Längst bort står ett calamariskt fraktskepp parkerat.

Det är viktigt att förstå att detta är en hangar i två nivåer. Galleriet, kontrolltornet och TIE-skeppen finns på den övre nivån. Hangarens golv, tunnlarna som man kommer in genom, skytteln, det calamariska fraktskeppet och fordonshissen finns på marknivån. Sex stegar förbinder galleriet med golvet.

Här nedan följer korta beskrivningar av de viktigare platserna i hangaren och de personer som finns där.

Calamariskt fraktskepp. Detta skepp är obevakat. Lastrampen är nedfälld. Skeppet står på ca en meter höga landningsställ, så man kan krypa under det om man vill. Skeppet fungerar. Använd samma TN som för spelarnas skepp från avsnitt ett. (Om du har äventyret "Uppdrag Tatooine" kan du använda värdena för "Alabaks Gold" i stället.)

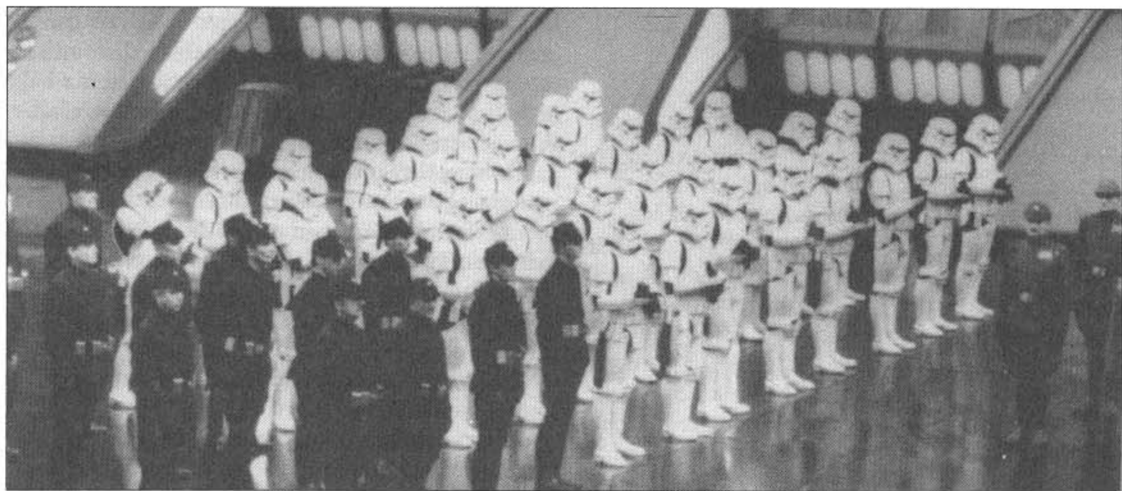
Stor kejserlig skyttel. Den här skytteln har byggts om för att användas som ett lätt fraktskepp. Det krävs både pilot och andrepilot för att flyga det. Akterluckan är öppen, och inne i lastrummet ligger de två prototyperna till det B-vingade jaktskeppet. Skyttelns värden är:

Hypermultiplikator:	*x1*
Hastighet:	*2T*
Manöverförmåga:	*noll*
Skrov:	*3T*
Vapen: Fyra laserkanoner (gemensam eldgivning), eldledning 1T, sammanlagd skada 4T.	
Energisköldar:	*2T*

Galleri. En enkel balkong av stålgaller med räcke på utsidan. Stegar ned till golvet finns på sex ställen med jämna mellanrum.

Fordonshiss. Används för att lyfta mindre skepp och utrustning mellan hangaren och verkstaden under golvet. Det tar tre SR att åka från den ena våningen till den andra.

Kontrolltorn. Kontrolltornet är ett litet rum inbyggt i väggen på samma nivå som galleriet. Man



kommer dit via två dörrar från galleriet. Fönstren är gjorda av transparistål och skadas inte av eld från något mindre än en laserkanon. Dörrarnas STY är 3T. De förstörs om man får resultatet "utslagen" eller bättre. Två officerare finns i tornet. De har samma TN som stormtruppernas officerare, men utan modifikationer för rustning.

Utrustning. Det finns två högar med beslagtagen utrustning på golvet i hangaren (de är inte utsatta på kartan). Den ena ligger nära skyttelns aktre lastramp. Den andra finns vid sidan av fordonshissen. Högarna erbjuder ett medelgott skydd under strid.

B-vingade jaktskepp. När rollpersonerna kommer hit har prototyperna till det nya jaktskeppet redan lastats ombord på skytteln. Båda är funktionsdugliga, vilket bör förvåna både rollpersonerna och Suskafoo. De kan enkelt starta från skytteln ute i rymden. Rebellerna får reda på detta antingen genom att undersöka prototyperna eller genom att prata med de tillfångatagna verpinerna. Observera att om rollpersonerna kom till verkstaden under hangaren först, träffade de på Salin Glek och hans tekniker när de höll på att föra upp den andra B-vingen därifrån till hangaren.

Verpinska fångar och vaktande stormsoldater. De sju verpinerna togs tillfånga av stormtrupperna alldeles efter att stationen föll. Nu vaktas de av två stormsoldater invid fören på det calamariska fraktskeppet. Vid första tillfälle talar verpinerna om för rollpersonerna att B-vingarna är flygklara. Observera att om rollpersonerna redan har träffat på verpinerna i arrestlokalen, så befinner de sig inte här.

Två patruller stormtrupper. Två patruller vaktar hangaren. Varje patrull består av åtta soldater och en officer. Officerarna känns igen på en röd markering på axeln och har 1T högre TN än vanliga stormsoldater på alla egenskaper och färdigheter. Den ena patrullen finns nära tunneln som leder till underhållsverkstaden, den andra står på vakt vid skyttelns akter.

Tungt beväpnade stormtrupper. Tre specialtränade soldater står uppe på galleriet bredvid en automatisk laserspruta. De befinner sig alldeles till höger om TIE-skeppen. Lasersprutan pekar mot hangarens öppning, men det tar bara två stridsrundor att svänga in den mot hangaren. Den skjuter en gång per stridsrunda och gör 6T i skada.

Salin Glek och fyra tekniker. Glek leder de här teknikerna som arbetar med att lasta ombord diverse delar av Shantipole-projektet på skytteln. Vad rollpersonerna antagligen inte vet är att Glek har dockat deras eget skepp (det som han stal), vid luftsluss 2. Om Glek fick holoskivan i avsnitt ett, så har han den i sin bältespung nu.

STORMTRUPPERNA BEREDDA

Om stormtrupperna vet att rebellerna ska angripa hangaren, ställer de sig så att de kan skjuta in i den tunnel där de väntar sig att rebellerna ska komma. I möjligaste mån tar stormtrupperna skydd bakom föremål i hangaren. Glek flyr till piloternas vilorum.

När rollpersonerna kommer in i rummet öppnar stormtrupperna eld gemensamt. Fem soldater använder gemensam eld mot den första rebellen som kommer in. Se "Striden" för mer detaljer om hur SLP beter sig.

STRIDEN

Rollpersoner som klarar ett enkelt smyga-slag kan observera hangaren inifrån tunneln utan att bli upptäckta. Den som går in i hangaren måste klara ett svårt smyga-slag för att inte bli upptäckt.

Om någon blir upptäckt pekar en stormsoldat på honom och ropar "Rebeller!". De andra soldaterna är överraskade i en stridsrunda. Sedan börjar de skjuta.

Om rebellerna inte blir upptäckta låter du dem studera situationen så länge de vill. Men glöm inte bort att hålla rätt på eventuella sprängladdningar som de kanske har placerat ut! Spelarna bör inse att det bästa alternativet är att helt enkelt stjäla skytteln. Lyckas de med det har de räddat båda prototyperna, något som Ackbar inte ens vågat hoppas på. Eftersom båda B-vingarna är helt flygklara kan rollpersonerna använda dem för att hjälpa verpinernas flotta att bryta sig ut ur asteroidbältet. Suskafoo insisterar också på att man måste rädda de verpinska fångarna.

För att besegra stormtrupperna måste rebellerna slå till snabbt och hårt. Blir striden för långvarig hinner förstärkningar anlända. Här nedan följer instruktioner om spelledarpersonernas taktik under striden.

Stormtruppernas taktik: Rollpersonernas främsta motstånd kommer från de två patrullerna stormsoldater i hangaren. En stridsrunda efter att rollpersonerna öppnar eld börjar de skjuta tillbaka. De lägger sig ned eller tar skydd bakom föremål där det är möjligt.

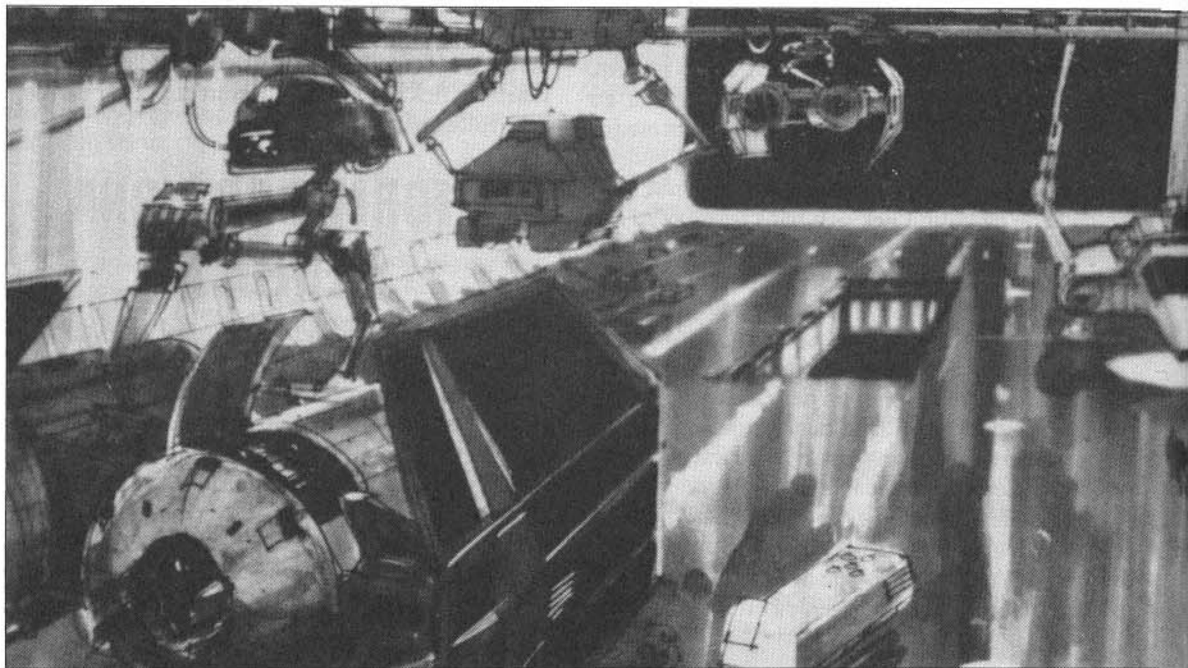
Under striden använder soldater i samma patrull gemensam eldgivning så länge deras ledare inte är utslagen. Utan ledare skjuter stormsoldaterna helt enkelt på den rebell som är närmast, och använder inte gemensam eld. De slåss tills de dör.

De kejserliga officerarna: En SR efter att rebellernas attack har börjat låser officerarna dörrarna till kontrolltornet. Sedan använder de stationens kommunikationssystem för att leda tre stormsoldater i gemensam eldgivning mot en rebell. De ropar inte på förstärkningar utom om läget verkar desperat, eftersom de kan vinna ära och befordran genom att försvara hangaren. Om rollpersonerna tar sig in i tornet kapitulerar de.

Salik Glek och teknikerna: Om Glek överlever den första stridsrundan använder han en runda till att ducka och kastar sig in i skytteln. Teknikerna springer mot piloternas vilorum. Under de kommande fem stridsrundorna startar Glek skyttelns motorer och förbereder den för start. I omgång 8 startar han repulsorerna. I omgång 10 lyfter skytteln och den aktre lastluckan stängs.

Lasersprutans besättning: Om rollpersonerna inte slår ut lasersprutan genast, kommer de att få stora problem. Med början i SR tre skjuter lasersprutan mot den rollperson som ser farligast ut. Hela besättningen måste slås ut för att tysta detta vapen.

TIE-piloterna: Sex TIE-piloter sitter och fikar i piloternas vilorum. I SR två rusar de alla ut därifrån. Fyra springer mot galleriet för att komma till sina



skepp. Två beger sig mot skytteln. Det tar fyra SR att nå en TIE, två SR att nå skytteln. Två SR efter att en pilot har nått sitt skepp startar det. Se även Salin Gleks taktik för upplysningar om hur och när skytteln startar. När skytteln startat flyger den raka vägen till Nothos flaggskepp. TIE-skepp som kommer undan flyger runt asteroiden, och angriper rollpersonerna om och när de lämnar hangaren i ett erövrat skepp.

TIE-Pilot: SMI 2T+1, MEK 3T, pilot 5T, skeppsartilleri 4T, STY 2T

Verpinerna: I den första stridsrundan flyr verpinerna och försöker gömma sig. Sedan kan du använda dem för att balansera striden. Ser det illa ut för rollpersonerna kan du använda verpinerna för att göra avledande manövrer. De är mycket modiga och fullt beredda att offra livet för att ge rebellerna en chans.

Tio stridsrundor efter att striden har börjat, finns det risk att Imperiet får förstärkningar. Slå en tärning vid början av varje runda för att se hur många som kommer:

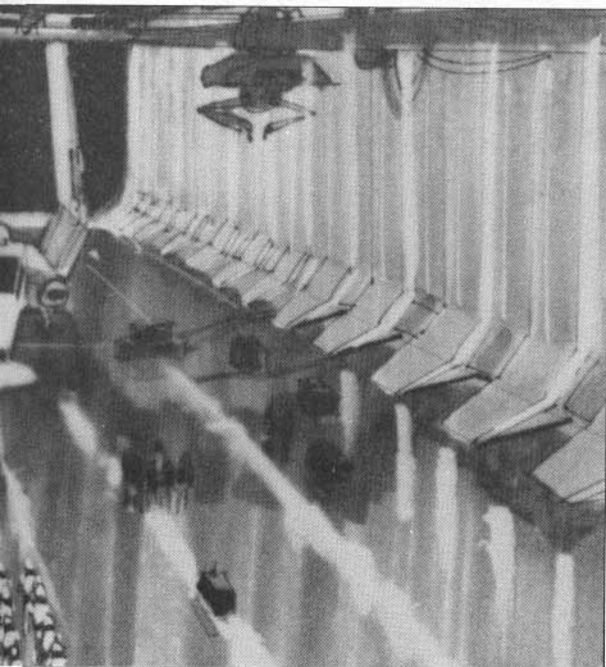
1-2: Inga förstärkningar

3-5: Två stormsoldater

6: En patrull om åtta stormsoldater

Rollpersonerna kan erövra vilket skepp som helst i hangaren, även TIE-skeppen. Om något eller några av TIE-skeppen kom undan i striden måste rollpersonerna slåss mot dem så fort de lämnar asteroiden. Se striden i avsnitt ett för TIE-skeppens värden och särskilda regler om strid i asteroidbältet.





Idealet är att striden slutar med att rollpersonerna flyr i ett (eller flera) stulet skepp alldeles innan deras tidsinställda sprängladdningar exploderar vid huvudgeneratorn och hela stationen förintas.

UTBRYTNING

När rollpersonerna har tagit över ett skepp och startat det läser du upp följande:

Skeppet lyfter med ett ryck, glider igenom magnetfältet och ut i asteroidbältet. Inne i hangaren strömmar ytterligare två patruller stormtrupper in från tunnlarna. Några av dem skjuter efter er, men gör ingen skada.

Ni växlar från repulsorer till normalrymdsmotorer, och Shantipole försvinner snabbt bakom er. Plötsligt lyses alla asteroider runt er upp av ett kraftigt eldsken. Forskningsstationen Shantipole finns inte mer.

Sekunderna tickar förbi. Det sprakar till i radion, och så hör ni Ackbars röst: "Bra gjort, attackstyrkan. Fortsätt enligt planerna. Må Kraften vara med er."

AVSNITT SEX:

GATLOPP

SAMMANFATTNING

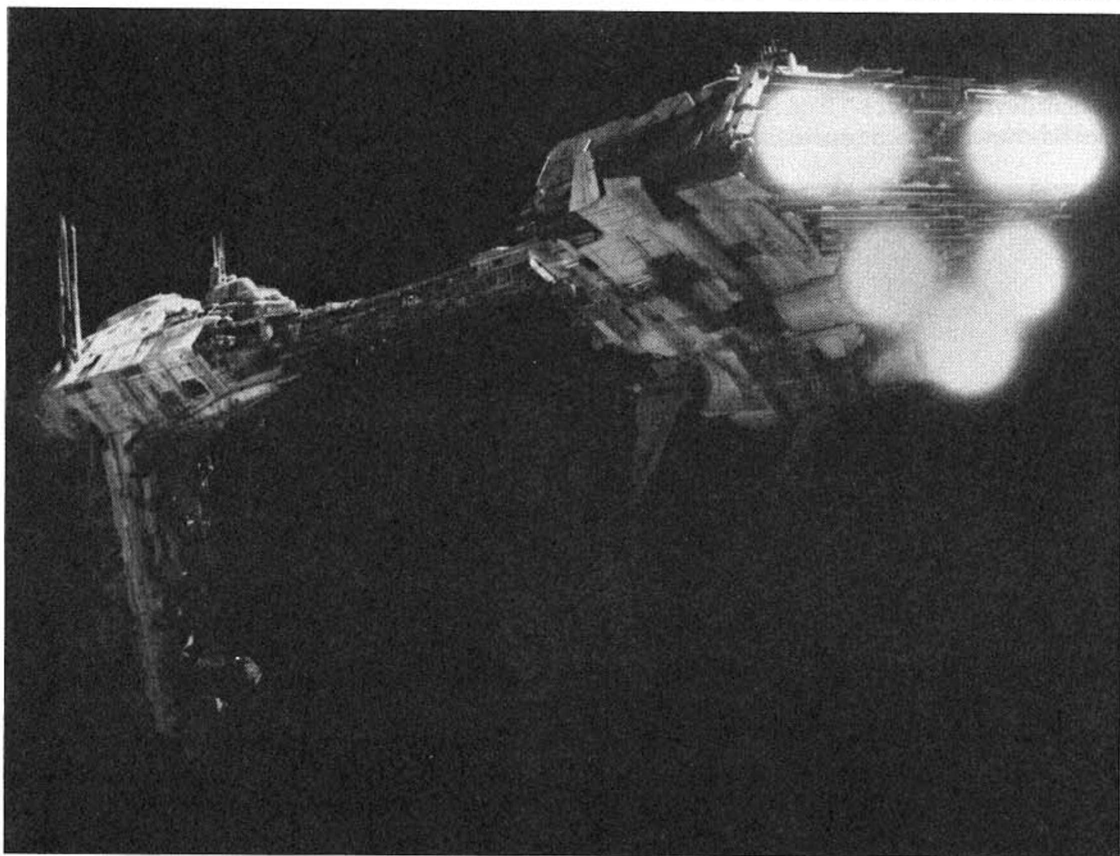
Rebellerna flyger genom korridor G147 till den svagaste punkten i blockaden. Verpinernas flotta har redan kommit dit och är invecklad i en ensidig strid med en eskortfregatt av typ Nebulon-B. Om inte rebellerna ingriper snabbt kommer både Ackbar och flottan att gå förlorade. Det här avsnittet innehåller en rymdstrid med modifierade regler för strid mellan jaktskepp och ett stort linjeskepp.

SITUATIONEN

När tiden gick och de kejserliga patrullskeppen kom allt närmare, beslöt Ackbar att lägga flottan i korridoren tidigare än planerat. Långdistanssensorer indikerade att fregatten som bevakade korridoren var på väg bort, antagligen för att förstärka bevakningen vid den mer uppenbara flyktvägen direkt från Shantipole till asteroidbältets kant. När forskningsstationen exploderade gav Ackbar order om full fart framåt. Han kunde bara hoppas att attackstyrkan lyckats skaffa ett snabbt och stridsdugligt skepp som kunde hinna ikapp dem.

Men Ackbar underskattade kommendör Nothos taktiska begåvning. Nothos förstod att verpinerna skulle använda korridoren för att fly. Han beordrade fregattan att avlägsna sig, men enbart för att locka verpinerna i en fälla. I stället för fregatten lät han sitt eget skepp sakta lägga sig i position för att genskjuta dem. Han ligger där och väntar bakom en asteroidstorm som stör sensorerna.

Nu har Nothos flaggskepp, en stridsberedd Nebulon-B-fregatt, gått i strid mot verpinernas flotta. Trygg i förvissningen om att de obeväpnade skeppen inte kan skada honom börjar Nothos förstöra alla utom de största skeppen. Han har skickat resten av



sina blockadstyrkor för att fånga rebellerna som förstörde Shantipole, och han väntar sig att de ska ta sig ur asteroidbältet närmare den förstörda stationen. Detta enda misstag kan kosta Nothos hans seger, om rollpersonerna lyckas distrahera honom tillräckligt för att verpinerna ska hinna hoppa till hyperrymden.

VERPINSK SKJUTBANA

När rebellerna närmar sig slutet av asteroidkorridoren läser du upp detta:

Det blir glesare mellan asteroiderna, och korridoren öppnar sig mot rymden. När ni lämnar asteroidbältet bakom er möts ni av en skräckinjagande syn. Verpinernas flotta har redan lämnat asteroidbältet, och på väg att hoppa till hyperrymden. Men en stor kejserlig eskortfregatt finns mitt ibland dem. I radion hör ni ett meddelande: "Rebeller och förrädare! Detta är kommendör Bane Nothos i Kejserliga Flottan. Jag kommer att roa mig med att förstöra er flotta, ett skepp i taget, tills Ackbar och hans medhjälpare kapitulerar. Och för att ni inte ska tro att jag bluffar..." En störtskur av lasereld slår ut från fregatten, och ett av verpinernas fraktskepp sprängs i småbitar.

För att rädda flottan måste rollpersonerna distrahera fregatten. Det betyder att de måste dra på sig dess eld. Suskafoo gissar att "en fullträff på huvudmotorn borde slå ut manöversystemen tillräckligt länge för att flottan ska hinna undan". Frågar rollpersonerna hur han vet det får de en lång, obegriplig teknisk föreläsning till svar.

Det är troligt att rollpersonerna har skytteln och B-vingarna. I så fall påpekar Suskafoo att B-vingen är speciellt konstruerad för att bära så mycket eldkraft att den kan slå ut en fregatts motorer. B-vingarna kan flyga ut genom skyttelns aktre lastlucka.

Andra skepp rollpersonerna kan ha fått tag på är det calamariska fraktskeppet, sitt eget skepp, eller TIE/rc jaktskepp.

Har rollpersonerna fler skepp än de kan bemanna, låter du de befriade verpinerna från forskningsstationen hjälpa till. De har alla 2T+2 som piloter och kan flyga vilket skepp som helst. Men de vägrar avlossa några vapen.

RYMDSTRID

Nebulon-B är ett stort skepp med nära 1000 mans besättning. Rollpersonerna har inte tillräcklig eldkraft för att förstöra det, men de kan skada det. Särskilt motorerna är känsliga för träffar från nära håll. Det krävs tre direktträffar från energivapen eller en välplacerad protontorped eller chockmissil, för att tillfälligt slå ut fregattans motorer. Det blir dock inte lätt, eftersom fyra turbolaserbatterier skyddar fregattens akter.

När striden börjar befinner sig fregatten mellan rollpersonerna och den verpinska flottan. En gång per stridsrunda skjuter fregatten mot flottan. Flottan inverkar dock inte alls på striden, utan är bara ett sätt att motivera spelarna. Om de tvekar att anfalla kan du t ex låta Nothos förstöra ett av de verpinska skeppen.

Rebellerna börjar på långt avstånd från fregatten. De kommer automatiskt ett snäpp närmare per stridsrunda tills de är på kort håll. Deras vapen har ingen effekt mot fregatten på längre avstånd än kort, och även där kan de inte göra någon skada om de inte siktar på motorblocket i fregattens akter. Svårighetsgraden för att träffa motorblocket är 6. Varje träff som åstadkommer "allvarlig" skada eller mer räknas som en fullträff när det gäller att slå ut motorerna.

Fyra turbolaserkanoner skjuter mot rebellerna när de närmar sig. Förutom att de kan skada rebellskeppen betyder en "allvarlig" skada också att målet kastas tillbaka ett snäpp, tills det är på långt håll.

När rebellerna uppnår sitt mål, tre direktträffar från energivapen eller en direktträff med en torped eller missil, går du till "Den stora avslutningen".

Eskortfregatt typ Nebulon-B:
Hypermultiplikator: x2
Hastighet: 2T
Manöverförmåga: 1T
Skrov (motorblock): 5T
Beväpning: Fyra turbolaserkanoner (separat eldgivning), eldledning 3T, skada 4T.
(Fregatten har fler vapen, men använder endast de aktre kanonerna mot rebellerna.)

B-vingat jaktskepp, tvåsitsig version:
Hypermultiplikator: x2
Hastighet: 3T+2
Manöverförmåga: 1T
Skrov: 4T
Beväpning:
två laserkanoner (gemensam eldgivning), eldledning 1T, skada 7T.
tre jonkanoner (gemensam eldgivning), eldledning 4T, skada 4T
torpedramp (8 protontorpeder), eldledning 3T, skada 9T
energisköldar: 2T+2

Den nya B-vingen kräver två mans besättning, pilot och skytt. Endast skytten kan avfyra vapnen. Endast

ett av systemen kan skjuta i varje stridsrunda. B-vingens konstruktion ger en extra fördel åt skytten: om piloten totalundviker (se 5.7.8 i reglerna) ska svårighetsgraden för skytten normalt öka med pilotens tärningsslag för undanmanövern. Men på B-vingen ökar den bara med hälften av pilotens tärningsslag (avrundat uppåt).

DEN STORA AVSLUTNINGEN

När rollpersonerna har skadat fregatten tillräckligt läser du upp följande:

Det sista skottet exploderar utmed motorblocket och får elektriska urladdningar att dansa över fregattens skrov. Den skälver till, och motorerna slocknar. Den verkar åtminstone tillfälligt ha förlorat manöverförmågan.

Men kanonerna fortsätter att skjuta, så det är tydligt att fregatten är långt ifrån utslagen. Ni meddelar verpinernas flotta att de har tillfälle att hoppa till hyperrymden. Ackbars röst hörs via radion: "Snyggt skjutet, attackstyrkan. Vi har er att tacka för våra liv. Låt oss nu komma härifrån illa kvickt! Våra sensorer indikerar att resten av blockadstyrkan är på väg hit."

Just innan ni själva hoppar till hyperrymden hörs en annan röst i radion, kall och hotfull: "Njut av er seger medan ni kan, rebeller. Kom ihåg mitt namn: kommendör Bane Nothos. Jag kommer att förfölja er från ena änden av galaxen till den andra. Jag kommer att hitta er, och då ska ni få betala dyrt för era brott!"

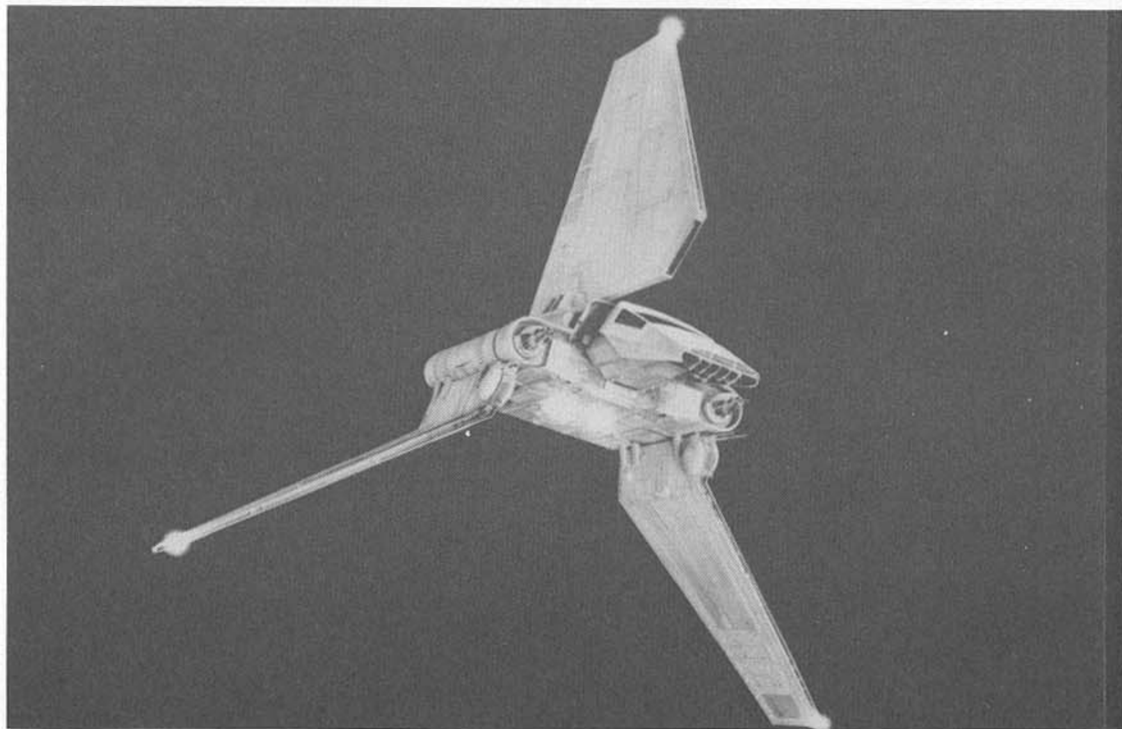
Nothos kanske säger mer, men det hör ni inte, för nu följer ni det sista transportskeppet in i hyperrymden.

EPILOG

Vid rebellernas mötesplats får skadade rebeller omedelbart behandling. Ackbar utnämns till amiral två dagar senare, vid en ceremoni som Mon Mothma leder. Ackbar ber rollpersonerna och Suskafoo att vara hedersvakter vid ceremonin. Efteråt får de erbjudande om att bli officerare i Alliansen.

BELÖNINGAR

Rollpersoner som lyckats rädda Ackbar, få med sig B-vingeprototyperna samt sätta fregatten ur funktion bör få 10 färdighetspoäng. Minska med två poäng för varje del av uppdraget de inte lyckats genomföra. Ge extra poäng för gott rollspel. Nu bör du också ersätta eventuella Kraftpoäng som förbrukats under äventyret.



ATTACKSTYRKA SHANTIPOLE

AV KEN ROLSTON OCH STEVE GILBERT

BEKÄMPA KEJSERLIGA ATTACKSKEPP I RYMDENS ÖDSLIGA TOMHET. JAGA DÖDLIGA MÖRDARROBOTAR GENOM LIVSFARLIGA ASTEROIDSTORMAR OCH BEKÄMPA EN TUNGT BEVÄPNAD ESKORTFREGATT I DETTA EXPLOSIVA ÄVENTYR TILL *STJÄRNORNAS KRIG — ROLLSPELET.*

I ASTEROIDBÄLTET ROCHE NÄRMAR SIG ETT TOPPHEMLIGT REBELLPROJEKT SIN FULLÄNDNING. UNDER KOMMENDÖR ACKBARS BEFÄL HAR INSEKTOIDA XENOMORFER ARBETAT MED NÅGOT SOM GÅR UNDER TÄCKNAMNET *SHANTIPOLE* — ETT NYTT, KRAFTFULLT JAKTSKEPP FÖR ATT STÄRKA ALLIANSENS VAPENARSENALER.

INNAN DESS MÅSTE DOCK *SHANTIPOLE* FÖRAS I SÄKERHET TILL ALLIANSENS HÖGKVARTER, OCH HÄR KOMMER DU OCH DINA KOMPANJONER IN. MED ETT LÅNAT FRAKTSKEPP, FÖRSEGLADE ORDER OCH EN KRAFTIG LASERPISTOL VID DIN SIDA LÄMNAR ERT SKEPP HYPERRYMDEN — MITT I EN PATRULL TIE-JAKTSKEPP.

... OCH DE SA ATT DET HÄR BARA VAR ÄNNU ETT TRÅKIGT RUTINUPPDRAG!

DETTA 40 SIDOR LÅNGA ÄVENTYR INNEHÅLLER:

- **EN SPÄNNANDE INLEDNING MED ROLLER FÖR ALLA SPELARE DÄR NI SNABBT KASTAS IN I DE ACTIONFYLLDA HÄNDELSERNAS CENTRUM.**
- **EN FYRFÄRGSKARTA I A3-FORMAT SOM I GENOMSKÄRNING VISAR FORSKNINGSBASEN *SHANTIPOLE.***
- **BAKGRUNDSINFORMATION FÖR VERPINERNA, EN INSEKTOID RAS AV SKEPPSBYGGARE SOM LEVER I ASTEROIDFÄLTET ROCHE.**
- **EN SEKTION SOM INNEHÅLLER YTTERLIGARE KARTOR SAMT INGÅENDE BESKRIVER ÄVENTYRETS SPELLEDARPERSONER.**
- **OMFATTANDE TIPS TILL SPELLEDAREN VILKA HJÄLPER HONOM ATT HÅLLA ÄVENTYRET FLYTANDE, SPÄNNANDE, ACTION-FYLLT OCH ROLIGT!**

ETT KOMPLETT ÄVENTYR TILL *STJÄRNORNAS KRIG — ROLLSPELET* FÖR EN SPELLEDARE OCH EN ELLER FLERA SPELARE. OBSERVERA ATT DU MÅSTE HA TILLGÅNG TILL *STJÄRNORNAS KRIG — ROLLSPELET* FÖR ATT KUNNA SPELA *ATTACKSTYRKA: SHANTIPOLE.*





11303